



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

El arte aplicado a las Ciencias Sociales: talleres sobre Prehistoria

Autor/es

CARLA MEDEL ESCOBÉS

Director/es

REBECA VIGUERA RUIZ

Facultad

Escuela de Máster y Doctorado de la Universidad de La Rioja

Titulación

Máster Universitario de Profesorado, especialidad Geografía e Historia

Departamento

CIENCIAS HUMANAS

Curso académico

2019-20



El arte aplicado a las Ciencias Sociales: talleres sobre Prehistoria, de CARLA MEDEL ESCOBÉS

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

© El autor, 2020

© Universidad de La Rioja, 2020

publicaciones.unirioja.es

E-mail: publicaciones@unirioja.es

Trabajo de Fin de Máster

El arte aplicado a las Ciencias Sociales: talleres sobre Prehistoria

Autora

Carla Medel Escobés

Tutora: Rebeca Viguera Ruiz

MÁSTER:

Máster en Profesorado, Geografía e Historia (M03A)

Escuela de Máster y Doctorado



AÑO ACADÉMICO: 2019/2020

Resumen

Los contenidos de Historia del Arte en el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria normalmente se trasladan a un segundo plano en la materia de Ciencias Sociales y no se les presta la atención que merecen. En este Trabajo Fin de Máster, además de señalar la importancia de los contenidos artísticos para el desarrollo integral del alumnado, destacamos que las metodologías prácticas son procedimientos muy valiosos para la educación como fórmulas complementarias a otras metodologías. Es por ello que enmarcamos los talleres didácticos en el aula como un recurso innovador que permite desarrollar aptitudes que se están perdiendo en la enseñanza, como es el desarrollo de la creatividad. Con ejercicios de este tipo, que salen de la monotonía, se está realizando un trabajo competencial que permite resolver problemas en el futuro y que además parte de la motivación del alumnado. En este trabajo desarrollaremos una propuesta innovadora de un taller artístico sobre la pintura en la Prehistoria.

Palabras clave: taller didáctico, historia del arte, creatividad, motivación, enseñanza.

Abstract

Art History contents in the Compulsory Secondary Education curriculum are usually taken to a background in the subject of Social Sciences and they don't get the attention they deserve. In this Máster's thesis, in addition to point the importance of artistic contents for the integral development of pupils, we highlight that, the practical methodologies are valuable procedures for education as complementary methods to other methodologies. Because of that, we classify teaching workshops in the classrooms as an innovate resource that allow to develop skills that are being lost in teaching, such as the development of creativity. With exercises like that, which come out of monotony, a competence work is being carried out that allows solving problems in the future and that also starts from the motivation of the students. In this work we will develop an innovative proposal for an artistic workshop on painting in Prehistory.

Keywords: didactic workshop, Art History, creativity, motivation, teaching.

ÍNDICE

	Págs.
1. Introducción	4
2. Justificación	7
3. Objetivos	10
3.1. Objetivos generales	10
3.2. Objetivos específicos	12
4. Marco teórico	13
5. Estado de la cuestión	18
6. Propuesta de innovación didáctica en el aula	21
6.1. Contextualización	21
6.2. Competencias clave	22
6.3. Objetivos didácticos	24
6.4. Contenidos de aprendizaje	25
6.5. Temporalización	26
6.6. Metodología	29
6.7. Secuenciación y actividades	31
6.8. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje	49
6.9. Evaluación	52
6.9.1. Instrumentos de evaluación	52
6.9.2. Evaluación de la unidad didáctica	53
6.10. Recursos y materiales empleados	54
6.10.1. Recursos organizativos	54
6.10.2. Recursos materiales	54
6.10.3. Recursos personales	56
7. Discusión	57
8. Conclusiones	61
9. Fuentes y bibliografía	63
10. Anexos	67

1. INTRODUCCIÓN

Los seres humanos estamos llenos de creatividad e imaginación desde que somos niños, pero lo cierto es que con el paso del tiempo y conforme vamos creciendo es una capacidad que no suele continuar su desarrollo. Y es que nuestra capacidad creadora atiende a cualquier nivel y ámbito, bien desde que somos niños hasta que nos convertimos en adultos o bien está presente en las aulas como en otro tipo de ambientes. Partir de la idea de que la creatividad forma parte de la naturaleza del ser humano y es una característica propia del mismo nos hace cuestionarnos por qué es una competencia que a menudo no se trabaja en profundidad en las aulas y que normalmente suele estar relacionada solo con periodos de la infancia y no con etapas de mayor madurez. En este sentido se percibe lo alejados que nos encontramos tanto en el ámbito educativo como en lo profesional y personal de esta esencia creativa de la que estamos dotados. Según Mendoza (2003) la respuesta a esta sensación de que la creatividad va desapareciendo tiene que ver con la herencia y la educación que están en la base de los comportamientos. (pp. 147-148). Y, asimismo, Saturnino de la Torre citado en (Mendoza, 2003) dice que esto nos hace reflexionar sobre la importancia y la responsabilidad que nos toca como extintores de la creatividad, dentro de nuestra actividad educativa. Vygotski (1998) citado en Morales (2001) nos ilumina así: “La imaginación, como fundamento de toda actividad creativa, se manifiesta en todos -sin excepción- los aspectos de la vida cultural y posibilita la creatividad artística, científica y técnica.” (p. 28)

La creatividad es un elemento fundamental en el desarrollo integral de cualquier individuo, ya que permite saber ser, saber hacer, saber resolver y solucionar problemas, invita a la reflexión y al pensamiento resolutivo, al emprendimiento y al progreso. Es por lo tanto una aptitud que debe ser fomentada en las aulas e inculcada en cualquier ciclo educativo desde nuestra infancia, pero que no debe quedarse en ella, sino ser potenciada en periodos posteriores. La creatividad existe, pero hay que despertarla. Por otro lado, como indica Klimenko (2008), esto no puede conseguirse sin la formación del docente en creatividad. “Precisamente, la metodología utilizada por los

docentes constituye el asunto clave en la orientación del proceso educativo hacia la creatividad.” (p. 201.)

La disciplina de las Ciencias Sociales y sus ciencias -la Geografía y la Historia, y dentro de ella la Historia del Arte- puede educar en la creatividad mediante procesos de enseñanza que la fomenten y la conviertan en un gran laboratorio de aprendizaje donde se despierta la curiosidad y se estimula el pensamiento creativo. En más profundidad, los contenidos de Historia del Arte de esta materia son idóneos para desarrollar esta competencia a través de metodologías innovadoras que permiten potenciar el desarrollo emocional. Las Ciencias Sociales a menudo han sido vistas por los alumnos como materias densas repletas de datos, hechos, personajes ilustres u obras de arte que simplemente deben memorizar y que automáticamente se ven relegadas a un segundo plano por la aparición de nueva información que también deben asimilar. La labor del docente en este caso es contagiar de actitud creativa a los alumnos, aquellos que están compuestos de una tremenda capacidad creadora, curiosidad, imaginación y originalidad. Además, lo que nos ofrece el trabajo desde la creatividad es permitir incluir y potenciar la diversidad del aula, donde el alumnado participa de manera activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y construye así su propio conocimiento, no siendo actor sino también autor. Como dice Saturnino de la Torre (2003), citado en Klimenko (2008), “conciencia colectiva que promueve la creatividad es aquella que promueve la tolerancia, valora la independencia de pensamiento, presta atención a la diversidad, reconoce el esfuerzo, premia la iniciativa y valora positivamente las nuevas ideas”. (p. 207)

Partiendo de estas premisas y a lo largo de este Proyecto Fin de Máster, se tratarán aspectos en relación con la creatividad en las aulas y la necesidad de su desarrollo en la educación. Fruto de esta reivindicación de la capacidad creativa en los alumnos nace un proyecto de innovación que será aplicado en el primer curso de Educación Secundaria Obligatoria en la materia de Ciencias Sociales, en el que se trabajarán los contenidos de arte de uno de sus bloques. En esta propuesta de innovación tratamos de, además de reconocer los contenidos de Historia del Arte, ya que normalmente suelen estar relegados a un segundo plano, proponer metodologías de enseñanza-aprendizaje basados

en lo que hemos denominado como “aprender arte haciendo arte”, es decir, llevar a las aulas talleres prácticos en los que se profundiza y se empatiza en el conocimiento y comprensión de materiales, técnicas artísticas, procesos creativos o características y significados, queriéndonos alejar del mero hecho de asimilar únicamente contenidos y teorías exentas y rutinarias. Está demostrado que aquello que se aprende competencialmente genera un conocimiento auténtico y despierta una buena carga de motivación en los alumnos donde se afianzan los contenidos desde el entendimiento y la comprensión. Además, nuestra propuesta tiene como objetivo concebir el arte como una vía profunda para expresar emociones y enriquecer las experiencias de los estudiantes.

Cabe destacar que esta propuesta atiende a la interdisciplinariedad, de manera que obtenemos una modalidad de desarrollo del conocimiento más amplia y compleja en el que se interconectan diferentes disciplinas. Esta propuesta didáctica va a ser desarrollada, por lo tanto, en la materia de Ciencias Sociales y Educación Plástica, Visual y Audiovisual con el objetivo de incluir el desarrollo de la educación artística y enriquecer la formación de los alumnos. Con esta propuesta tratamos de “contemplar la realidad desde una perspectiva más amplia, con sistemas abiertos e intercomunicados.” (Llopis, 2010, p. 16)

2. JUSTIFICACIÓN

La Historia del Arte o los contenidos artísticos dentro de la materia de Ciencias Sociales ciertamente han tendido a distanciarse o no encontrarse ajustados en los currículos escolares e igualmente su presencia es, cuanto menos, escasa e insignificante. En muchos casos esto es debido a los cambios que se han ido realizando en las sucesivas leyes educativas en donde la materia de Ciencias Sociales ha cobrado menos importancia por la reducción de horas dedicadas a su estudio o por la excesiva carga de contenido a impartir. Digamos que, dentro de las Ciencias Sociales, las disciplinas de la Geografía y la Historia ocupan un lugar como pilar en esta materia, pero la Historia del Arte se presenta de forma complementaria y no se le presta la importancia que merece. Así, Socías (1996) afirma:

En el fondo de esta discriminación existe el prejuicio de que el arte, más que un conocimiento instrumental-práctico, es un «adorno» del espíritu, y por tanto un conocimiento superfluo, sobrante en los apretados y repletos currículums de los estudiantes, en los cuales se opta por primar, sobre todo, conocimientos más «utilitarios». (p. 8)

En algunos casos los contenidos artísticos se han empleado como una mera herramienta, por ejemplo, utilizando las obras de arte como imagen para ilustrar los acontecimientos históricos, es decir, como nexo entre la Historia y el Arte o como un apéndice del relato histórico (Calaf, 1996). Entonces ¿la Historia del Arte no tiene utilidad por sí misma? Y tanto que la tiene. Para empezar, es una fuente de conocimiento que permite generar una mayor sensibilidad en los alumnos, fomentando así una educación estética donde adquirir capacidades como la observación, la percepción, la apreciación, el descubrimiento o el sentido crítico. Por otro lado, el conocimiento del patrimonio artístico fomenta el respeto por el mismo e impulsa a la comprensión de la necesidad de su conservación ya que supone una de las mayores riquezas de nuestra sociedad que debe ser transmitida de generación en generación. Aquí radican muchas de las causas por las que la educación artística debe ser incorporada en las aulas y por lo que al mismo tiempo son contenidos a los que dar valor.

A partir de estos supuestos nace la necesidad de implementar propuestas metodológicas que permitan una formación integral del alumnado para lograr establecer un juicio artístico a través de la observación de una obra, el análisis, la comprensión de su proceso y de su lenguaje, su manipulación, la apreciación de la representación y el respeto hacia la misma. La conexión entre educación artística y creatividad son conceptos que vertebrarán nuestra propuesta didáctica en la materia de Ciencias Sociales, aunque también es preciso señalar que la creatividad puede expresarse en diversos ámbitos de la educación y no sólo en las artes, como es el caso de nuestra propuesta educativa, que va a ser desarrollada en la materia de Ciencias Sociales, pero presentada a través de los contenidos de Historia del Arte.

La propuesta de innovación, que más adelante se desarrollará, ha sido diseñada para su implantación en 1º de Educación Secundaria Obligatoria, lo que nos hace considerar que es un curso que, al llegar de Educación Primaria, no tiene muchos conocimientos previos acerca de contenidos de Historia del Arte, ya que en la materia de Conocimiento del Medio no se estudian con mucha profundidad. Aunque, por otra parte, debemos remarcar que poco a poco se realizan esfuerzos en estos ciclos inferiores por incorporar la educación artística más a menudo. Nuestra propuesta de talleres didácticos de arte se plantea como una metodología innovadora, activa y creativa para comenzar a tratar con los contenidos de arte que observamos en el currículo de primer curso de Educación Secundaria Obligatoria: el arte en la Prehistoria. Empezar con propuestas de este tipo convierten los escasos contenidos de arte que comienzan a estudiarse en la materia de Ciencias Sociales en contenidos atractivos y motivadores, otorgándoles el peso real que merecen para comenzar a desarrollar la capacidad emocional y creativa de los estudiantes trabajando desde la curiosidad y la motivación.

Actualmente estamos inmersos en una crisis global a consecuencia de la pandemia del Covid-19, y durante los días de confinamiento hemos visto la importancia que tiene la educación artística para fomentar valores en las personas.

“El arte, como objeto de reflexión, no sólo ha llamado la atención de filósofos y estetas. La experiencia artística, íntimamente vinculada con el desarrollo de

la cultura, ha constituido, merecidamente, un objeto de estudio importante de las Ciencias Sociales”. (Ullán y Hernández, 1994, p. 143). La Historia del Arte puede estudiarse desde diferentes puntos de vista o perspectivas, pero sobre todo se plantea la necesidad de integrarla como un conocimiento profundo que aporta grandes desarrollos al individuo. En definitiva, es una disciplina que aporta grandes aprendizajes competenciales para, como indica Fontal (2006), saber ser y saber comportarse. En esta propuesta se demanda la necesidad de establecer una educación artística en dialogo con las Ciencias Sociales.

3. OBJETIVOS

Varios son los objetivos que se persiguen con la propuesta de innovación de este Trabajo Fin de Máster y que están interrelacionados entre sí en muchos aspectos. A continuación vamos a detallar los objetivos generales, es decir, aquellos que responden a la idea y finalidad principal que queremos llegar a alcanzar:

3.1. Objetivos generales

Dentro de este Trabajo Fin de Máster son varios los objetivos que se plantean expresar. Uno de los principales consiste, ya no en romper con la enseñanza tradicional, sino adentrarse en metodologías más innovadoras y variadas que permitan el desarrollo integral del alumnado. En ciertos momentos de la enseñanza la metodología habitual es un recurso necesario, pero lo importante en el siglo XXI consiste en saber cuál es la combinación perfecta para potenciar el aprendizaje verdaderamente significativo. Como afirma Montiel (2014), “el profesor debe continuar recurriendo a la exposición como metodología previa a la participación del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. [...] porque buena parte de los contenidos [...] no son deducibles por parte de los alumnos.” (p. 54). La importancia de la buena metodología erradica en saber componer una serie de actividades y ejercicios en combinación con metodologías diversas y beneficiosas para los alumnos. Uno de los objetivos que se han planteado en esta propuesta didáctica ha sido la organización de una unidad en la que hay diversidad de fórmulas de aprendizaje donde se estimula la creatividad ante todo y se parte de la motivación de los estudiantes. La fórmula mágica para motivar al alumnado no existe, como expresan Velasco y Bernaus (1999), pero sí puede actuarse de diversas formas para conseguirlo. Por ejemplo, atender a sus intereses, dar *feedback*, reforzar positivamente, favorecer la creatividad, orientar en sus próximas metas, crear proyectos atractivos, etc.

A colación de lo anterior, es importante detallar que la elección del curso y los contenidos no ha sido aleatoria, sino que se ha seleccionado en función de las posibilidades que nos ofrece para realizar diferentes actividades atractivas y dinámicas.

Asimismo, otro de los objetivos destacables en esta propuesta ha sido incorporar las Tecnologías de la Información y la Comunicación como recurso para determinadas actividades, utilizado por los alumnos y por el profesor. Principalmente se considera que es un recurso que debe ser introducido en el aula, ya que además de dar muchas posibilidades de creación, es una herramienta que está a la orden del día y puede ser una oportunidad para educar en el buen uso de las mismas.

Por otro lado, se ha buscado también darle relevancia al trabajo cooperativo. Como se verá más adelante la mayor parte de las actividades de la unidad se realizan en grupos. El trabajo cooperativo es una forma de que el alumno aprenda del otro y se apoye en él, es una posibilidad para incrementar las relaciones sociales, establecer unos objetivos individuales y de grupo, y desarrollar otro tipo de habilidades como la capacidad de planificar, observar, escuchar, crear o respetar. Las metodologías cooperativas aportan grandes resultados a las competencias aprender a aprender y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Para finalizar queremos destacar que otra de las grandes metas en este trabajo es reconocer lo valiosos que son los contenidos artísticos dentro de la materia de las Ciencias Sociales como vías del pensamiento y del desarrollo de la personalidad. El objetivo es transmitir y entender el arte como un medio de expresión social y universal que puede ser empleado en numerosos ámbitos de la vida. Una de las metas es despertar ese yo creativo del que están dotados los alumnos, realizando una serie de actividades que deben despertar mecanismos autosuficientes para crear, imaginar y realizar una serie de procesos para resolver un problema. Este tipo de ejercicios establecen una serie de cimientos en los estudiantes para comenzar a enfrentarse a la realidad y resolver situaciones del día a día donde deberán mostrar sus verdaderas capacidades creativas. A colación de lo descrito, uno de los objetivos que se quieren alcanzar, también, es el desarrollo del respeto hacia las creaciones artísticas y la importancia de su conservación para su posible difusión futura. Los alumnos deben comprender que la razón principal por la que hoy en día disfrutamos y valoramos el patrimonio cultural es porque se protege y se salvaguarda para transmitirlo de generación en generación.

3.2. Objetivos específicos

A continuación, pasamos a describir los objetivos específicos que se persiguen con el diseño de esta propuesta didáctica en este Trabajo Fin de Máster:

- Motivar en el aprendizaje para crear experiencias significativas.
- Estimular el desarrollo de la creatividad y los sentidos, entendiendo el arte como un lenguaje universal de expresión social y comunicación.
- Descubrir facultades creativas propias que permitan resolver situaciones complejas en el día a día a partir de iniciativas personales.
- Saber participar en actividades prácticas a la vez que se integran otro tipo de metodologías dentro del proceso de aprendizaje.
- Aprender a trabajar en grupo a través de las diferentes actividades propuestas que fomenten el espíritu colaborativo, la planificación, el respeto, la organización, la puesta en común, el desarrollo de la creatividad individual y de grupo, etc.
- Reflejar un uso responsable de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- Valorar el patrimonio cultural como una herencia de nuestros antepasados que debemos proteger y difundir.

4. MARCO TEÓRICO

A lo largo de este apartado se va a conceptualizar y desarrollar cuáles son los fundamentos teóricos y modelos pedagógicos en los que se basa y sustenta esta propuesta de innovación planteada en este Trabajo Fin de Máster.

Las diferentes investigaciones sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje nos han confirmado que podemos encontrar diferentes modelos de aprendizaje y aplicaciones en la educación. En términos generales, se puede constatar que las líneas de aprendizaje que sigue esta propuesta de innovación parten del **modelo constructivista**, es decir, un aprendizaje basado en la construcción de conocimientos. “Este aprendizaje se produce cuando los estudiantes participan de forma directa en la construcción de conocimientos que tienen lugar en una estructura denominada memoria activa, operativa o de trabajo, o lo que es lo mismo, la interrelación entre los conocimientos previos y los nuevos”. (De la Calle, García, García, Jiménez y Rico, 2008, p. 108). Se trata de que los alumnos asuman un rol activo en la enseñanza y que al ubicarlos en “situaciones en las que tienen que actuar para poder acceder al conocimiento [...] sepan desenvolverse y resolver problemas sobre la realidad que les rodea. (Martín y Marchesi, 1996, p. 5). El modelo constructivista por lo tanto ha sido uno de los más influyentes en el campo de la educación, basado en autores como Piaget y Vigotsky y es que, en ciertos casos, se habla de teoría piagetiana, ya que se le considera una de las figuras más representativas de la psicología del s. XX. El resultado de esta línea de enseñanza es un aprendizaje significativo, ya que este modelo se basa en la comprensión y no en la memorización; “los estudiantes elaboran el conocimiento, internalizándolo y haciéndolo suyo. [...] El alumno utiliza tanto la información nueva que recibe del entorno como los conocimientos previos (De la Calle, et. al., 2008, p.109).

Dentro de los postulados constructivistas, este Trabajo Fin de Máster también se sustenta en la teoría del **aprendizaje significativo** de Ausubel, una teoría de gran transcendencia en el mundo de la educación. Esta teoría pone énfasis en “lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden; en la naturaleza de ese aprendizaje; en las condiciones que se requieren para que éste se produzca, en sus resultados y, consecuentemente, en su evaluación” (Palmero, 2004, p. 1). “Es una teoría psicológica porque se ocupa de los

procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender” (Palmero, 2008, p. 8). Esta propuesta didáctica hace hincapié en conocer la idea previa de la que parten los estudiantes para poder alcanzar una significatividad del aprendizaje, así, a partir de esas ideas construidas personalmente y esas representaciones espontáneas de determinados conceptos empezar a construir el discurso (Medrano, 1995). El rasgo principal de la teoría de Ausubel es que se caracteriza por su aspecto evolutivo a lo largo del desarrollo del individuo. [...] en la que se identifican “los conceptos esenciales que articulan una disciplina, y programática, por otro, cuyo propósito es trabajarlos de modo adecuado para que resulten significativamente aprendidos” (Palmero, 2004, p. 5). Digamos que en este modelo de aprendizaje se trabaja desde la comprensión y la relación de información.

Por otro lado, se trata con esta propuesta alejarse del **modelo pedagógico tradicional**, aquel en el que el docente es el principal personaje activo y el alumno forma parte de un papel pasivo, siendo el que recibe un conjunto de información que normalmente debe memorizar sin plantearse la naturaleza del conocimiento (en este caso información) que se aprende (Prats, 2011, p.53). En esta propuesta no precisamente se pretende acabar con la metodología tradicional, porque bien es cierto que gran cantidad de los contenidos no se aprenden bajo suposición o deducción, sino que se trata de cambiar el concepto de la clase magistral, ya que, ésta “no puede reproducir el modelo tradicional. Debe ser renovada, en primer lugar, programando para su desarrollo un tiempo directamente proporcional al nivel en el que va a ser impartida (Montiel, 2014, p. 55)”. Es por esto que, en esta propuesta aplicada a primer curso de Educación Secundaria Obligatoria, la metodología expositiva ha sido empleada en ciertas partes de una o varias sesiones, pero en combinación con otros modelos de enseñanza. Como especifica Montiel (2014) “les resulta muy difícil mantener toda la atención que requiere una exposición - por amena e interesante que esta sea- durante toda la hora de clase. Pero sí pueden hacerlo durante una parte de dicha clase” (p.55.). Prats y Santacana (2011) lo expresan así:

En segundo lugar, *no considerar la memoria como la habilidad intelectual fundamental para aprender Historia*. Es cierto que en etapas primarias debe

trabajarse esta facultad, aunque no de manera preponderante, pero a partir de las edades que son propias de la educación secundaria se deben intensificar otras habilidades intelectuales. La memoria desempeña un papel fundamental en cualquier aprendizaje, [...]. Pero de nada servirá todo ello si el aprendizaje de la Historia no conlleva la capacidad de analizar y explicar. (pp. 69-70.).

Como se refleja en esta propuesta, la clase magistral debe combinarse con elementos atractivos y no limitarse al empleo de los manuales de texto como casi el único recurso disponible en las aulas. Ya lo decía Freinet “El libro de texto único es un error para el aprendizaje en la escuela” (Imbernón, 2001, p.256) La idea de implementar las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el que el ordenador y “la figura del profesor estén conjugados” (García, 2013, p. 9) es una buena fórmula para mantener el interés por la materia y la motivación del alumnado en una clase meramente expositiva.

A colación de lo descrito, es un hecho que actualmente nos movemos en un mundo en constante cambio en el que predominan las tecnologías en todos nuestros ámbitos de la vida. En la educación, los recursos TIC se han convertido en materiales que en cierto sentido pueden cambiar el modelo educativo. En la materia de Ciencias Sociales, como dicen Rivero y Mur (2015):

no resolvemos problemas con una única solución, sino que planteamos dudas, debatimos... Pero eso es precisamente lo que buscamos: desarrollar un pensamiento crítico que nos lleve a pensar en la multicausalidad de cada hecho y fenómeno histórico, así como en la necesidad de cotejar las fuentes de información, mientras desarrollamos nuestra conciencia histórica ubicándonos en el tiempo. (p. 30.)

Estos autores siguen planteando que la metodología al incorporar Internet a las clases de ciencias sociales no debe ser pasiva, de mera consulta, sino realmente activa y centrada en el alumnado. (Rivero y Mur, 2015, p.30). Las TIC nos ofrecen una infinidad de posibilidades que, bien aplicadas y bajo un uso responsable de las mismas, permiten desarrollar a los alumnos una serie de capacidades para su formación integral. Por ejemplo, uno de los métodos destacados es el aprendizaje por descubrimiento, en el que se emplean fuentes web para plantear una serie de cuestiones que deben resolver. En definitiva, es

importante establecer una estudiada selección de los recursos y materiales didácticos que se van a emplear en el aula, ya que estos constituyen otro de los factores determinantes de la práctica educativa.

El aprendizaje por descubrimiento es un método que está incluido en lo que podríamos denominar como enseñanza inductiva. Estos procedimientos

están centrados en el alumno, se enfocan en el aprender haciendo; el desarrollo de habilidades de aprendizaje es autodirigido (los estudiantes asumen más responsabilidad de su propio aprendizaje) y poseen una base teórica constructivista (que propone que los estudiantes construyen su propio significado de realidad, son ellos quienes crean el conocimiento en vez de que el conocimiento sea impuesto o transmitido por instrucción directa). (Montealegre, 2019, p.130.)

Normalmente este tipo de aprendizajes se llevan a cabo mediante proyectos que favorecen la absorción de ciertos conocimientos teóricos que están siendo llevados a cabo mediante la práctica, donde la exploración es uno de los propósitos fundamentales. Encontramos en estos modelos de aprendizaje la denominada “Enseñanza Freinet” que según Sevillano (2005) “se trata de una enseñanza activa con técnicas y materiales propios, como textos libres, periódicos de clase, fotocopidora, ordenadores, talleres, plan de trabajo semanal, cooperativas de profesores, responsabilidad compartida, trabajos libres.” (p. 37).

Pasando a tratar otros aspectos, en muchas de las actividades de esta propuesta de innovación se fomenta el **trabajo cooperativo** como una de las metodologías predominantes en la unidad. El trabajo cooperativo se ha impuesto como un procedimiento de gran importancia pero que no consiste en sustituir todo el trabajo individual; (Gómez, Ortuño y Miralles, 2018, p.83) es una forma de establecer cotas más altas de aprendizaje, nos permiten aprender más cosas y aprenderlas mejor (Pujolàs, 2004, p. 75). En el trabajo cooperativo según, Sevillano (2005):

los alumnos se ayudan, ven la eficacia de la ayuda mutua, se mejora la autoestima, aumenta la interacción, [...] se reconoce la colaboración como objetivo educativo, complementa otras formas de aprendizaje, se aprende a alcanzar metas personales del equipo, se modifican estructuras de evaluación,

se favorece el aprendizaje observacional, se amplían las fuentes del conocimiento, etc. (pp. 24-25.)

Normalmente la enseñanza se ha decantado por un modelo más individual, pero cuando los participantes resuelven problemas o construyen soluciones conjuntamente amplían el potencial para nuevos aprendizajes. (Durán, 2014, p. 42). Es lo que ha cobrado importancia en nuestra propuesta, los trabajos en equipo que se emplean en gran parte de las sesiones.

A continuación, vamos a atender al concepto de **interdisciplinariedad**, uno de los ejes vertebradores de nuestra propuesta, ya que sin ella no puede entenderse este proyecto. Normalmente contemplamos la enseñanza como “un enfoque fragmentado presentando y/o analizando la realidad de manera aislada desde disciplinas separadas” (Llopis, 2010, p. 16). Son numerosos autores los que sostienen el concepto de interdisciplinariedad y todos ellos coinciden en que “es uno de los conceptos recurrentes en el lenguaje educativo desde hace algunas décadas, y en que se muestra en la actualidad de forma perenne a todo cambio legislativo y formal” (Zabala y Salinas, 2017, p.282) En este sentido nace una necesidad de establecer una propuesta en contacto con otras disciplinas para abrir un campo de posibilidades a los alumnos.

5. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Una de las grandes preguntas a la que nos hemos enfrentado en este proyecto Fin de Máster es por qué se debe enseñar Historia del Arte en la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria. Trepas (2011) nos ilustra así:

La Historia del arte posee una gran fuerza educativa. Específicamente nos ilustra sobre la diversidad de las respuestas humanas a los mismos problemas comunes o retos simbólicos (representación de creencias, formas de celebración comunitaria, rituales funerarios, traducciones del imaginario colectivo, signos del poder social, etc.) como quizá no lo haga otra disciplina del currículo. Facilita la visualización de las continuidades y cambios en la sociedad y, si nos centramos en la evolución artística de nuestra civilización, la Historia del arte colabora, como probablemente ninguna otra ciencia. [...] Finalmente, y en relación con la especificidad de su objeto, la Historia del arte, en cualquiera de sus paradigmas, precisa sistemáticamente la interdisciplinariedad. (pp. 89-90.)

La enseñanza de la Historia del Arte nos aporta una serie de actitudes relacionadas con la formación en valores, el respeto hacia lo artístico, establecer criterios propios e incrementar el gusto por las obras como vía placentera y del pensamiento, y precisamente son todos estos los objetivos que perseguimos con estos talleres sobre Prehistoria.

El arte es un comportamiento biológico básico del ser humano que se ha empleado como medio de representación y comunicación social a lo largo de las diferentes sociedades de la historia. Mediante el estudio de la obra de arte podemos llegar a comprender la cultura de una época y así entender nuestro presente. Además, como afirma Ávila (2003) “las manifestaciones artísticas tienen cada vez mayor presencia en nuestra sociedad, [...] en cambio en el currículo de la enseñanza obligatoria sigue siendo escasa.” Por lo tanto, se debe tener muy en cuenta la manera de diseñar, desarrollar y aplicar en el aula la enseñanza del arte por el profesor (Ávila, 2003).

Uno de los modelos de aprendizaje en los que está basada esta propuesta es la puesta en acción de procesos por parte de los alumnos para formalizar el aprendizaje de determinados contenidos, es decir, la mejor forma de aprender algo es haciéndolo. Volviendo a recordar a Freinet, este describía “El proceso de adquisición del conocimiento es mediante el tanteo experimental. Se

aprende no mediante leyes y reglas sino mediante la experiencia”. Esta premisa, más lo que continúa explicando Imbernón (2001), son la perfecta definición del objetivo de nuestra propuesta:

Freinet realiza una crítica al proceso de observación, explicación y demostración típico de las lecciones tradicionales ya que considera que se adquiere un conocimiento formal y superficial. Por el contrario, desarrolla el concepto de método natural basado en el tanteo experimental, que es una repetición de la acción con una gradación del conocimiento para superarse, progresar y aprender cosas nuevas. La acción es la base de la inteligencia. (p. 256.)

Esta idea de hacer de la clase un laboratorio ha sido desarrollada por otros autores. Prats y Santacana (2011) enuncian: “la clase debe convertirse en un «laboratorio» entendido como un lugar donde se llevan a cabo ciertos experimentos y se desarrollan procesos metodológicos determinados que ponen a prueba diferentes hipótesis.” (p. 72.) Este tipo de aprendizaje basado en la experiencia genera conocimientos más profundos y, además, es un aprendizaje que es recordado por los alumnos como una experiencia relevante y que puede originar propósitos individuales para resolver ciertas cuestiones del día a día.

Quinquer (2005) habla de los métodos interactivos, lugar donde podríamos insertar las actividades prácticas de esta propuesta. Según esta autora, los métodos interactivos sirven para aplicar los contenidos de manera contextualizada:

a menudo se trata de problemas reales o situaciones prácticas que implican el dominio de destrezas similares a las que debe manejar un profesional [...]. Se trabajan habilidades de pensamiento crítico: generar ideas, solucionar problemas, elaborar hipótesis, verificarlas, tomar decisiones, etc. Se desarrollan habilidades interpersonales y de trabajo en equipo [...] y el clima del aula suele ser participativo, dinámico etc. (p. 39)

Por otro lado, se ha encontrado una nueva denominación de lo que vienen siendo este tipo de prácticas que se proponen en este trabajo como *Learning by Doing*, es decir, aprender haciendo, son experiencias de aprendizaje que han sido llevadas a cabo en las aulas por algunos docentes como ejercicios propuestos para fomentar la creatividad, el pensamiento y espíritu crítico. (De

Miguel, 2019). Estas metodologías están siendo aplicadas en diferentes materias de la enseñanza y, además, desde un trabajo que impulsa la cooperación. Según Kaufmann citado en Mendoza (2003): “No es necesario realizar complicados y delicados experimentos para poner en claro el siguiente hecho: el repertorio de conocimientos y de ideas de un grupo es mucho más amplio que el de un individuo aislado”. (p. 157)

Por otro lado, se halla un Proyecto de Innovación Docente denominado MeTaEducArte dirigido a alumnos de Infantil y Primaria que propone precisamente lo que en este trabajo Fin de Máster se pretende, “que los alumnos y alumnas aprendan de forma empática y se comprometan con la educación artística, practicando las técnicas propias del ejercicio del Arte”. (Moreno, 2013, p. 339). Estos ejercicios, que ciertamente se están aplicando en ciclos inferiores a la Educación Secundaria Obligatoria, se proponen como vías de desarrollo del alumno en estos ciclos superiores y, concretamente, en el primer curso, que es donde aparecen los primeros contenidos de Historia del Arte en la materia de Ciencias Sociales.

6. PROPUESTA DE INTERVECIÓN DIDÁCTICA EN EL AULA

Después de establecer aquellos aspectos teóricos sobre los que se asienta esta propuesta de intervención, a continuación se pasa a desarrollar la unidad didáctica en la que está incluida la propuesta de innovación. Para ello, primero se procede a contextualizar y establecer las características donde se desarrolla esta unidad didáctica. Después, a lo largo de los siguientes epígrafes se expondrán los objetivos que se persiguen con la propuesta, los contenidos de la unidad, se plantearán y justificarán las metodologías aplicadas en el aula y se dará paso a detallar la secuenciación de las diferentes sesiones y sus actividades. Se finalizará exponiendo los criterios de evaluación junto con los estándares de aprendizaje, y se enumerarán los recursos y materiales necesarios.

6.1. Contextualización

El centro educativo en el que se desarrolla esta propuesta didáctica es un centro público que se encuentra ubicado en la zona próxima al centro urbano y limítrofe al casco histórico de una ciudad cabecera de comarca de La Rioja Baja, dentro de la Comunidad Autónoma de La Rioja y que tiene aproximadamente 9.500 habitantes. Este centro, por lo tanto, recibe alumnos de las ciudades de su alrededor.

El centro educativo cuenta con tres líneas de enseñanzas educativas: Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional Básica. Puesto que esta unidad didáctica se desarrolla en el primer curso de ESO, debemos destacar que existen dos grupos de este mismo nivel: 1º A (25 alumnos) y 1º B (26 alumnos). Además de esto, el centro cuenta con otras enseñanzas especiales como grupos de refuerzo curricular y PMAR (Programa de Mejora del Aprendizaje y Rendimiento). Pasando a comentar aspectos del equipamiento y recursos, el centro está dotado, por un lado, de aulas para cada grupo de los diferentes niveles de enseñanza y, por otro lado, de aulas que son compartidas por todo el centro como el aula de informática, el aula de música, el aula de usos múltiples o un pequeño auditorio o sala de actos. Además de esto, el centro dispone de biblioteca, un pequeño laboratorio de química y pabellón con material específico para

practicar deporte. Cada aula está dotada de pizarra, proyector y ordenador de sobremesa. Al ser un centro TIC posee un número limitado de ordenadores portátiles que pueden transportarse al aula para realizar determinadas actividades. Por otro lado existen otros materiales como cámaras fotográficas y de vídeo o pantallas digitales. Este material es compartido por todos los departamentos didácticos. En reglas generales, el centro posee amplios pasillos que comunican con las diferentes aulas y despachos de los docentes. También podemos encontrar un amplio corredor que está situado a la entrada del centro y comunicado con la entrada y conserjería, que es donde se realizan pequeñas exposiciones de trabajos o donde se destacan proyectos desarrollados por los alumnos de cualquier materia. El centro tiene un patio o zona de ocio dotado de un pequeño campo de fútbol y otro de baloncesto, y un largo soportal que comunica el pabellón con el centro.

En lo que respecta a esta propuesta de innovación, y como hemos comentado anteriormente, al existir dos cursos de 1º de la ESO, la unidad didáctica se desarrolla en ambos.

6.2. Competencias clave

Según el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, se definen las competencias en el Artículo 2 como: *“capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos”*¹. Este real decreto se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias para la formación integral del alumnado ya que todo lo que adquirimos competencialmente nos permite resolver situaciones tanto en el entorno educativo como fuera de él. Esta unidad didáctica destaca por su aportación a las competencias clave:

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL).**

La disciplina de Historia del Arte dentro de las Ciencias Sociales se caracteriza por el empleo de una terminología específica y científica.

¹ BOE. Real Decreto 1105/2014, de 16 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Nº 3. P. 172.

Con ejercicios como las descripciones de sucesos, procesos artísticos, obras o interpretación de textos o fuentes históricas el alumno procesa la información y elabora su propio discurso oral o escrito.

- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnologías (CMCT).**

Las Ciencias Sociales y la Historia del Arte son disciplinas de interés al analizar el papel que aportan a las competencias. Cualquier recurso que emplea información numérica como mapas, gráficos, ejes cronológicos, proporciones, dimensiones, etc., está integrando el desarrollo de esta competencia.

- **Competencia digital (CD).**

A través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) los alumnos desarrollan, bajo un uso responsable de las mismas, habilidades creativas para trabajar los contenidos de la unidad como, por ejemplo, la creación de contenido en trabajos, actividades, empleo de imágenes, vídeos, recursos interactivos, juegos, etc.

- **Aprender a aprender (CAA).**

A través de las Ciencias Sociales el alumno adquiere la autonomía necesaria para comprender, reflexionar, realizar y desarrollar un pensamiento crítico que le permitirá resolver situaciones en el futuro. Para el desarrollo de esta competencia se requiere de motivación por el aprendizaje y tener curiosidad por continuar aprendiendo.

- **Competencias sociales y cívicas (CSC).**

A través de esta unidad didáctica el alumno toma conciencia del pasado para comprender su sociedad y los diferentes comportamientos de la humanidad hasta llegar al presente. El alumno es capaz de desarrollar un respeto hacia las diferentes sociedades, culturas, creencias, la forma de expresión y valorar la evolución hasta hoy en día.

- **Competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (CSIE).**

En el desarrollo de esta unidad didáctica se establecen numerosas actividades que requieren de la capacidad para resolver ciertas situaciones individualmente. A través de estos ejercicios el alumno desarrolla habilidades de planificación, organización, autocontrol, autoestima, reflexión, etc.

- **Competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC).**

Una de las grandes contribuciones de esta unidad didáctica a esta competencia es la de despertar el gusto por el patrimonio cultural. Con las actividades planteadas se logra adquirir una sensibilización por los procesos desarrollados a lo largo de la evolución de la humanidad y, especialmente, en las primeras representaciones artísticas, inculcando valores de respeto, conservación y difusión del mismo.

6.3. Objetivos didácticos

La presente unidad didáctica está basada en la Ley orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) y en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato donde se señalan los objetivos generales que los alumnos deben alcanzar². A continuación, se detallan los objetivos didácticos que se persiguen con esta unidad didáctica y se relacionarán con los que establece el Boletín Oficial del Estado:

1. Aprender y definir los conceptos de Prehistoria e historia e identificar sucesos en cada una de las etapas. [Obj. h]³
2. Examinar cómo se conocen los hechos de estos periodos y entender que la historia no puede comprenderse sin fuentes. [Obj. g]

² Los objetivos están señalados en el Artículo 11 del CAPÍTULO II del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. Ver Anexo 1.

³ Ver Anexo 1 para establecer la conexión entre los objetivos didácticos de la unidad y los objetivos del Real Decreto anteriormente citado.

3. Dominar el conocimiento de las diferentes edades y periodos en las que se divide la Prehistoria.
4. Establecer cronologías de periodos de la Prehistoria.
5. Aprender e identificar las diferentes especies de homínidos y sus características principales y las que los diferencia.
6. Explicar cómo se desarrolla la vida en el Paleolítico, así como costumbres, creencias y formas de expresión de los primeros homínidos.
7. Identificar periodos dentro del Paleolítico.
8. Investigar y explicar cómo se desarrolla la vida en el Neolítico y valorar lo que supuso esta revolución. [Obj. e, h]
9. Diferenciar y comparar las características que definen en sus diversos aspectos al periodo del Paleolítico y del Neolítico. [Obj. g]
10. Aprender, reconocer, reproducir y valorar las primeras manifestaciones artísticas de la historia de la humanidad. [Obj. g, l]
11. Explicar y justificar el paso de periodos anteriores a la Edad de los Metales. [Obj. h]
12. Analizar las características de la Edad de los Metales y las diferencias con etapas anteriores.
13. Valorar la importancia del descubrimiento de la metalurgia y su cambio en la historia de la humanidad. [Obj. j]
14. Identificar y diferenciar los inventos (instrumentos y herramientas) de los diferentes periodos de la Prehistoria.
15. Desarrollar la capacidad creativa y resolutive a partir de las diferentes actividades propuestas. [Obj. g]
16. Fomentar el trabajo cooperativo. [Obj. a, b, c, d]

6.4. Contenidos de aprendizaje

Basándonos en el Decreto 19/2015, de 12 de junio, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y se regulan determinados aspectos sobre su organización, así como la evaluación, promoción y titulación del alumnado de la Comunidad

Autónoma de La Rioja⁴ y fijándonos en los contenidos referentes al 1º curso de Educación Secundaria Obligatoria del Boletín Oficial de La Rioja⁵, establecemos los contenidos de esta unidad didáctica:

1. Concepto de Prehistoria e historia.
2. La división de la Prehistoria: edades y periodos.
3. Las fuentes de la Prehistoria.
4. El origen de las especies y la evolución del ser humano: hominización.
5. La vida en el Paleolítico: etapas, características, economía, creencias y arte.
6. La vida en el Neolítico: la revolución Neolítica, características, economía, creencias y arte.
7. La Prehistoria en el mundo y en España: yacimientos de arte más importantes.
8. La Edad de los Metales.

6.5. Temporalización

A continuación se va a detallar, tomando como referencia el calendario escolar 2019-2020 de la Comunidad Autónoma de La Rioja, el modo en que se van a organizar las diferentes unidades didácticas del temario del primer curso de Educación Secundaria Obligatoria en las tres evaluaciones de este curso académico. Asimismo, se especifica la cantidad de sesiones que corresponde a cada unidad didáctica dentro de cada evaluación. En este calendario se han tenido en cuenta las fiestas locales de la comunidad y los días de libre elección del centro.

EVALUACIÓN INICIAL	
	Temporalización
Evaluación inicial Orientación para la acción didáctica.	09-09-2019 · 17-09-2019

⁴ BOR. Decreto 19/2015, de 12 de junio, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y se regulan determinados aspectos sobre su organización, así como la evaluación, promoción y titulación del alumnado de la Comunidad Autónoma de La Rioja

⁵ Anexo 2. Contenidos de Geografía e Historia para el 1º curso de Educación Secundaria Obligatoria del BOR.

PRIMERA EVALUACIÓN		
Bloque I. El medio físico		
Unidad didáctica	Sesiones	Temporalización
Ud. 1. El planeta Tierra y su representación.	5	18-09-2019 · 27-10-2019
Repaso y examen	2	02-10-2019 · 03-10-2019
Ud. 2. Los relieves de la tierra.	8	07-10-2019 · 17-10-2019
Repaso y examen	2	21-10-2019 · 22-10-2019
Ud. 3. Las aguas y el clima	12	23-10-2019 · 13-11-2019
Repaso y examen	2	14-11-2019 · 18-11-2019
Ud. 4. Los paisajes naturales de la tierra.	12	19-11-2019 · 12-12-2019
Repaso y examen	2	16-12-2019 · 17-12-2019
Recuperación	1	19-12-2019

SEGUNDA EVALUACIÓN		
Bloque I. El medio físico y Bloque II. La Historia		
Unidad didáctica	Sesiones	Temporalización
Ud. 6. Atlas de los continentes.	9	08-01-2020 · 22-01-2020
Repaso y examen	2	23-01-2020 · 28-01-2020
Ud. 7. El relieve físico en España y La Rioja.	12	29-01-2020 · 18-02-2020
Repaso y examen	2	19-02-2020 · 20-02-2020
Ud. 8. La Prehistoria	11	25-02-2020 · 12-03-2020
Repaso y examen		16-03-2020 · 17-03-2020
Ud. 9. Las primeras civilizaciones: Mesopotamia y Egipto	8	18-03-2020 · 31-03-2020
Repas y examen	2	01-04-2020 · 02-04-2020
Recuperación	1	07-04-2020

TERCERA EVALUACIÓN		
Bloque II. La Historia		
Unidad didáctica	Sesiones	Temporalización
Ud. 10. La Antigua Grecia	10	20-04-2020 · 05-05-2020
Repaso y examen	2	06-05-2020 · 07-05-2020
Ud. 11. La Antigua Roma	8	11-05-2020 · 21-05-2020
Repaso y examen	2	25-05-2020 · 26-05-2020
Ud. 12. La península Ibérica en la Antigüedad.	6	27-05-2020 · 04-06-2020
Repaso y examen	2	10-06-2020 · 11-06-2020
Recuperación	1	18-06-2020

Las sesiones de cada unidad didáctica se han distribuido de la forma anterior atendiendo a la simulación del modelo de horario escolar de un alumno de 1º de Educación Secundaria Obligatoria, que se ha diseñado y se detalla a continuación. Recordemos que esta propuesta didáctica es interdisciplinar y emplea cuatro sesiones de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

	L	M	X	J	V
8:30-9:20		Plástica			
9:25-10:15		Sociales	Plástica		Plástica
10:20-11:10				Sociales	
11:40-12:30					
12:35-13:20			Sociales		
13:25-14:15	Sociales				

Por lo tanto, en la siguiente tabla se presenta un cuadro que reúne las sesiones de esta unidad didáctica, en donde se alternan las sesiones de Ciencias Sociales y Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

Curso 2019-2020						
FEBRERO						
L	M	X	J	V	S	D
24	25	26	27	28	29	1
Festivo	Sesión 1 (CCSS)	Sesión 2 (CCSS)	Sesión 3 (CCSS)			
MARZO						
2	3	4	5	6	7	8
Sesión 4 (CCSS)	Sesión 5 (CCSS)	Sesión 6 (CCSS)	Sesión 7 (CCSS)	Sesión 8 (Plástica)		
9	10	11	12	13	14	15
Sesión 9 (CCSS)	Sesión 10 y 11 (Plástica y CCSS)	Sesión 12 y 13 (Plástica y CCSS)	Sesión 14 (CCSS)			

6.6. Metodología

A lo largo de esta unidad didáctica se emplean una serie de estrategias y procedimientos para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos a base de una serie de acciones organizadas en el tiempo y el espacio. Las metodologías que se han empleado atienden a un aprendizaje competencial y que combina diferentes fórmulas:

Una de las metodologías empleadas en varias sesiones es el **método expositivo**, pero que normalmente no ocupa una sesión completa, sino que se combina con otras. Cuando empleamos esta metodología de forma aislada nos referimos a que “[...] la secuencia de las clases consiste en una explicación oral del profesor, habitualmente apoyada con recursos visuales, como esquemas, cronologías, presentaciones en programas [...], etc.” (Prats, 2011, p. 53). El método expositivo en ciertos apartados de esta unidad se emplea para presentar con claridad los contenidos y “se acompañan de actividades de aplicación que engancen los nuevos conocimientos con los que ya tienen” los alumnos. (Gómez, Ortuño y Miralles, 2018, p. 79). Al mismo tiempo que se está integrando este procedimiento se incorporan otras como las **metodologías activas**, las cuales han sido bastante protagonistas en toda la unidad, entendiendo estas como aquellas en las que el alumno tiene el protagonismo del aprendizaje y se establece un rol participativo. Este método, incluido dentro del modelo constructivista, se propone como una forma de establecer aprendizajes que “conlleven a plantear actividades que deben dar lugar a aprendizajes significativos” (Montealegre, 2019, p.21). Muchas de las actividades planteadas atienden a este proceso donde se realizan una serie de prácticas y se emplean unos recursos para mantener la motivación del alumnado y hacerlo intervenir. Este tipo de procedimientos se consiguen, por ejemplo, al introducir ejercicios para fomentar el **trabajo cooperativo**. En esta unidad didáctica se promueven las actividades en grupo como acciones complementarias a otras metodologías. “Es una forma de aprendizaje que remarca la influencia de la interacción social” (Sevillano, 2005, p. 24) y hace que los alumnos aprendan de sus capacidades y de las de su grupo de manera que se complementan unos con otros. Es una de las

estrategias por las que atender a la diversidad de un aula y como afirman Gómez, Ortuño y Miralles (2018) “convierte la heterogeneidad en un elemento positivo, potencia las habilidades psicosociales de interacción y constituye un motor para el aprendizaje significativo” (p. 83). Las actividades de trabajo cooperativo que se han realizado en esta unidad son: el grupo de expertos, tablas comparativas entre periodos, arte en el Paleolítico y el Neolítico, el taller de Prehistoria y la caza del tesoro.

Dentro de las metodologías activas encontramos otros modelos de trabajo como son el **aprendizaje por descubrimiento** y el **aprendizaje basado en proyectos**, que a su vez pueden ser prácticas de trabajo cooperativo, como es el caso de nuestra propuesta didáctica. La metodología por descubrimiento ha sido empleada tanto en actividades como en sesiones de manera oral. “Se trata de que el alumno comienza su proceso de aprendizaje y el profesor le orienta o guía en el mismo mediante la facilitación de indicadores o claves verbales o a través de la estructuración de la presentación de ejemplos de los conceptos, principios o contenidos [...] considerando sus momentos de intuición.” (Gallardo y Camacho, 2008, p.61). Por otro lado, la aplicación del **aprendizaje basado en proyectos** responde a la idea de que “el aprendizaje implica el contacto directo con el objeto de estudio [...]” (Gómez, et al. 2018, p. 91.). La propuesta de innovación de esta unidad didáctica es un proyecto en sí, ya que el producto final es una reproducción de una pintura rupestre. Para llegar a ese resultado se han establecido una serie de aprendizajes previos basados en la participación y en la búsqueda de soluciones. Ambas metodologías responden al desarrollo de capacidades como el sentido de la iniciativa y la autonomía personal donde el docente es una parte primordial del proceso de aprendizaje pero no el protagonista del mismo. La **caza del tesoro** es otro recurso empleado como una estrategia didáctica variante de la *webquest*. Este tipo de actividades introducen a los alumnos en un proceso de indagación más sencillo con el objetivo de emplear recursos web interesantes y relacionarlos con los contenidos de la unidad. Mediante este tipo de actividades los alumnos desarrollan habilidades vinculadas con las

TIC y parten de un trabajo que despierta su interés y curiosidad y los involucra en el tema que deben investigar.

Por otro lado, se ha incluido como metodología didáctica la **gamificación**, empleada en una sesión como elemento reforzador de los contenidos trabajados. En esta sesión digamos que el juego ha sido el vehículo educativo (Español, 2017, p. 46) para afianzar conceptos, ideas o consolidar contenidos de la unidad.

Por último, queremos destacar que en general se ha hecho uso de otras **metodologías** que fomentan la **creatividad** como es el *brainstorming* o lluvia de ideas, empleado en la primera sesión como fórmula para producir ideas originales y creativas, despertar la curiosidad, incitar a la participación y al razonamiento o al desarrollo de la observación a la vez que se piensa lógicamente. Otra actividad que potencia la creatividad en esta unidad didáctica es la redacción “Si yo viviera en el Paleolítico” que más adelante comentaremos. Este ejercicio se plantea como un elemento donde poder expresarse a través de la escritura, liberando las habilidades de comunicación, de surgimiento de ideas originales donde a su vez se integran los conocimientos adquiridos.

Para concluir, las metodologías aplicadas en esta unidad didáctica son varias y diversas, con el objetivo de realizar sesiones en donde los contenidos se imparten desde diferentes puntos de vista y donde el rol, tanto de los alumnos como del docente, cambia constantemente. Se trata de establecer sesiones que salgan de la monotonía y sean cambiantes para mantener activados a los alumnos y, sobre todo, motivados.

6.7. Secuenciación y actividades

Esta unidad didáctica se ha planteado para ser desarrollada en catorce sesiones: once de ellas en Ciencias Sociales y tres en Educación Plástica, Visual y Audiovisual. La duración de las sesiones es de 50 minutos. A continuación se indica de forma más específica las metodologías y actividades que se aplican en cada sesión:

Sesión 1

En la primera sesión de nuestra unidad didáctica se comienza con el **Bloque II: La Historia**, indicado en el Decreto 19/2005 por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. Es decir, con este bloque se comienza a estudiar a la humanidad y su evolución. En esta primera sesión se van a aplicar las siguientes metodologías y se van a realizar las siguientes actividades:

- **Lluvia de imágenes e ideas.** Es la primera toma de contacto con el tema en el que el docente detecta los conocimientos previos que se tienen acerca de los contenidos que se van a tratar en la unidad. Para ello se realiza un ejercicio de visualización de ciertas imágenes previamente seleccionadas como pueden ser: una pintura rupestre, un bifaz, el fuego, el Australopithecus, un cromlech, un hacha, escritura cuneiforme, el Homo Sapiens Sapiens, una venus y un mapa. Estas imágenes se presentan en conjunto de forma que mediante las preguntas que el docente formula, más los conocimientos de los alumnos y las posibles curiosidades que puedan surgir en el momento, se comienza a dar forma al tema sobre el que va a versar esta unidad didáctica. Con este ejercicio se invita a la observación, al análisis, a la reflexión y al razonamiento y se practica de forma oral con todo el grupo simultáneamente. Anexo 3.

Duración: 10-15 minutos.

- **Exposición de contenidos.** La siguiente metodología aplicada en el resto del tiempo de la sesión es la expositiva, con introducción de elementos atractivos como vídeos, imágenes y presentaciones interactivas. En esta parte se ahonda en los primeros conceptos importantes que se deben adquirir como el concepto de historia, Prehistoria, edad, etapa, homínidos, hominización, Edad de Piedra, Paleolítico (inferior, medio y superior), Neolítico y Edad de los Metales. También, por otro lado, se tratan aspectos sobre las fuentes de la Prehistoria y la importancia de la lectura del pasado.

Duración: 40 o 35 minutos restantes.

Actividad propuesta como tarea

Los alumnos deben volcar todo lo que se ha visto en esta sesión en un esquema de manera que sean capaces de sintetizar y estructurar de una forma más clara y visual los primeros contenidos que se han tratado en la sesión y así resaltar los aspectos esenciales y conceptos fundamentales del tema. Es una actividad individual que se realiza fuera de la jornada lectiva como tarea entregable y evaluable. Los alumnos enviarán este ejercicio a través de la plataforma *Classroom*.

Sesión 2

Se comienza la sesión recordando los contenidos que se trataron en la anterior haciendo especial hincapié en la actividad que se propuso como tarea: el esquema. El docente repasa todos los conceptos y contenidos fundamentales que deben aparecer en ese esquema invitando a los alumnos a participar mediante preguntas y aclaraciones. Tras esta primera puesta en común se procede con la clase:

- **Visualización del vídeo “La Prehistoria en 6 minutos”.** Este recurso será empleado en numerosas sesiones conforme se avanza con los contenidos. Dependiendo de lo que se trata en cada sesión se visualiza hasta determinado minuto. En este caso, en esta sesión 2, se destaca la importancia de este vídeo hasta el minuto 1:00 donde se realiza una introducción al tema de La Prehistoria. Este recurso es muy visual y atractivo para los alumnos ya que utiliza ilustraciones que se adaptan a la edad de los estudiantes a la vez que hay una explicación con voz en *off*. Anexo 4.

Hasta este momento los alumnos han repasado los contenidos que fueron tratados en la primera sesión.

Duración: 10 minutos

- **Exposición de contenidos.** Para continuar con el temario, volvemos a la metodología expositiva en combinación con metodologías que invitan a la reflexión y aprendizaje mediante el razonamiento. En este caso los

contenidos que se van a tratar atienden a aspectos del origen y la evolución del ser humano y se estudian los rasgos y cambios biológicos de los homínidos (bipedismo, pulgar oponible, tamaños del cerebro...). Por otro lado, nos adentramos en el proceso de hominización donde empiezan a aparecer las primeras especies de estudio en nuestra unidad. Para exponer todos estos contenidos se utiliza una metodología descriptiva en combinación con el empleo de recursos como:

- Vídeos:
 - “Prehistoria. Proceso de hominización”. Este vídeo nos ayudará a comprender y razonar sobre el proceso de hominización antes de explicarlo. Además, es un vídeo que invita a la experimentación, en el que los estudiantes se ponen en la piel de nuestros antepasados. Así, observan los rasgos biológicos que cambiaron y que permitieron realizar nuevos procesos. Este vídeo se pausará en determinados segundos, por ejemplo, en el 0:16, en donde aparece una imagen con ilustraciones sobre cambios biológicos desde los simios hasta los homínidos. A través de estas pausas el docente invita a los alumnos a participar y responder a sus preguntas y, sobre todo, a reflexionar. Otros minutos de interés: 0:30, 0:40, 0:50, 1:55, 2:10⁶. Anexo 4.
 - “Evolución del rostro humano”. Otro de los recursos empleados es este vídeo en el que observamos los cambios que se producen en las facciones de un rostro. Es un audiovisual entretenido y llamativo para los alumnos empleado como recurso curioso e interesante de visualizar. Anexo 4.

Duración. 30 minutos

⁶ En este vídeo hay una parte experimental donde el alumnado puede imitar los gestos que se describen en el audiovisual. Por ejemplo, colocarse como un primate que se mueve a cuatro patas o desprender el dedo pulgar adherido a la mano en los primeros simios. Así conseguimos que de una forma muy empática comprendan como cambiaron los rasgos biológicos y qué avances se dieron en su forma de vida.

- **Actividad en el aula.** Tras la explicación de los contenidos de esta sesión se procede a la realización de un pequeño ejercicio en el que, con ayuda de imágenes ilustrativas de un simio y un homínido, se deben extraer las características principales que los diferencia. Es un ejercicio individual y rápido que después se pone en común con todo el grupo. Anexo 5.

Duración: 10 minutos

Actividad propuesta como tarea

La actividad que a continuación vamos a comentar es la previa preparación para la sesión 3 en la que se realizará un trabajo cooperativo: **el grupo de expertos**. El docente debe constituir cinco grupos de trabajo integrados por cinco alumnos, que denominaremos los 'grupos base'. Cada miembro de estos equipos será experto en un tema determinado que a continuación se asignará. La actividad que deben desarrollar como tarea individual es traer para la próxima sesión la información que ellos consideren importante o característica respecto al tema que se les ha asignado. En este caso, los temas de cada miembro del grupo son diferentes homínidos:

El árbol de la evolución humana

1. Australopithecus	4. Neardentalensis
2. Homo Habilis	5. Sapiens
3. Homo Erectus	

Sesión 3

Al comienzo de esta sesión se volverá a repasar y recordar de forma sintetizada los contenidos que se impartieron en las sesiones anteriores, y a continuación se dará paso a la metodología protagonista: el grupo de expertos.

Duración: 5 minutos

- **Grupo de expertos.** Como se ha comentado anteriormente los alumnos llegarán a la sesión con los 'grupos base' organizados y con un trabajo previo individual en el que se ha recabado la información necesaria al

tema asignado. En la primera mitad de la sesión se reunirán aquellos alumnos que han estudiado el mismo tema formando así el grupo de expertos. Una vez en él los alumnos pondrán en común todos los datos que han descubierto acerca de su homínido. Además, tendrán la posibilidad de buscar más información, ya que se les facilitarán los medios oportunos⁷. En la otra mitad de la sesión, cada miembro del grupo de expertos regresará a su grupo base donde cada uno deberá exponer a sus compañeros la información que ha obtenido sobre su tema.

Duración: 35 minutos (17,5 y 17,5)

- **Puesta en común grupal.** Finalizado este tiempo los alumnos compartirán con el docente los datos más importantes que han descubierto sobre cada homínido. Hay que tener en cuenta que una vez se organizan los grupos de expertos se establece una comunicación entre compañeros que han estudiado el mismo tema y unos con otros pueden aportar información que otros no tienen o viceversa. El docente comienza a elaborar un eje cronológico en la pizarra, con la participación de los alumnos, para ubicar a cada uno en su lugar y destacar las características más importantes que deben saber.

Duración: 10 minutos

Actividad propuesta como tarea

Ejercicio en grupo. Esta actividad se realiza fuera del aula como tarea entregable y evaluable, de forma que los alumnos tienen que comunicarse entre sí vía telemática o presencial, fuera del horario escolar o en huecos libres de la jornada lectiva para realizar el ejercicio. Se trata de finalizar con el eje cronológico que se ha realizado en clase. En este eje además de ordenar a los diferentes homínidos estudiados se deben destacar las características principales de cada uno. Se debe entregar un eje cronológico por grupo.

⁷ Como hemos comentado en el apartado de contextualización, al ser un centro dotado de aula de informática y de portátiles que pueden trasladarse al aula, sería importante establecer una previsión entre docentes para que uno de los dos recursos estuviese libre para esta sesión de Ciencias Sociales.

Por otro lado, se les pedirá visualizar en sus casas los episodios 1 y 2 de “Érase una vez el hombre”, “*Nace la tierra*” y “*El hombre Neanderthal*”: Anexo 6.

Sesión 4

Al comenzar la sesión número 4 se retoma el vídeo que se empleó en la sesión 2: “La Prehistoria en 6 minutos”⁸. Esta vez se realiza una visualización hasta el minuto 2:20, de manera que se vuelve a repasar lo que se ha dado en otras sesiones hasta llegar a la actual. Además, el profesor profundiza en los contenidos que no aparecen en el audiovisual y también se han impartido. Por otro lado, también aparecen nuevos conceptos que se trabajarán en esta sesión, lo cual ya nos está presentando lo que se va a tratar: el Paleolítico.

Duración: 10 minutos

- **Exposición de contenidos.** A partir de los nuevos conceptos que aparecen en el vídeo, el docente comienza a desarrollar el periodo del Paleolítico. En esta sesión se opta por la opción bimodal, es decir, combinar la clase expositiva con una metodología proactiva. Será una sesión que incite a la participación de los alumnos y que estará basada en reflexionar acerca de los hechos que se van a estudiar. Para ello el docente formula una serie de cuestiones que les hace preguntarse, pensar, razonar, buscar los porqués, analizar y comprender⁹. Durante la sesión se visualizan, además, los siguientes vídeos:
 - “MAN Prehistoria. Talla de un bifaz” y “Una piedra. Un útil más eficaz”. Son dos representaciones del proceso de la talla de un bifaz y su uso como posteriores herramientas. Con recursos de este tipo los alumnos son capaces de entender de una forma más eficaz las técnicas empleadas por los antepasados y cómo de un recurso natural se puede originar una herramienta. Anexo 7.

⁸ Este video puede encontrarse en el Anexo 2.

⁹ Algunas preguntas para formular a los alumnos: ¿Por qué los homínidos se desplazan de un lugar a otro? ¿Por qué el fuego supuso un gran descubrimiento? ¿Por qué eran depredadores? ¿Qué elementos obtendrán de la naturaleza y cómo les ayuda a subsistir? ¿Cómo afectan las estaciones del año en su vida? ¿De qué lugar obtienen los materiales necesarios para fabricar sus instrumentos? ¿Cómo fabricaban sus utensilios y herramientas?

- “Érase una vez el hombre”. Visualización de ciertas partes de los episodios 1 y 2 que han sido manipulados por el profesor, donde se ha seleccionado la información de interés de estudio. Estos fragmentos ayudarán a consolidar lo explicado en esta sesión. Además, es un recurso ameno, divertido y muy ilustrativo para su edad. Partes del episodio 1: del minuto 13:30 al 16:58 / del 17:23 al 18:00 / del 19:30 al 20:40.

Partes del episodio 2: del 1:29 al 5:30 / del 7:57 al 9:10 / del 13:08 al 13:49 / del 21:21 al 22:22 / del 24:10 al 25:55. Anexo 7.

Duración: 30-40 minutos

- **Actividad en el aula: “Si yo viviera en el Paleolítico”.** Los alumnos deberán redactar un breve relato en primera persona que contenga las características principales de la vida cotidiana de un homínido en el Paleolítico, de manera que empaticen con la época y sus hábitos siendo ellos los protagonistas de la historia. Este ejercicio invita al desarrollo de la creatividad y la originalidad, ya que pueden crear una historia inventada partiendo de los rasgos importantes que se han visto en la sesión de esta etapa de la Prehistoria donde ellos son los protagonistas como hombres o mujeres del Paleolítico.

Esta actividad está planteada para empezarla en la sesión, pero si por falta de tiempo no pudiese terminarse, se propondría como tarea individual fuera del aula. Es una tarea entregable, a través de la plataforma *Classroom*, y evaluable.

Duración: 5 minutos

Debemos destacar que en esta sesión no va a tratarse el tema del arte en el Paleolítico, al igual que sucederá en la siguiente con el periodo del Neolítico. Esto es porque estos contenidos se tratarán simultáneamente en sesiones posteriores que más adelante comentaremos.

Sesión 5

La sesión se iniciará con un pequeño repaso de la anterior. Esta vez el vídeo “La Prehistoria en 6 minutos”¹⁰ es un recurso que se vuelve a emplear, visualizado hasta el minuto 5:09. Con este vídeo, además de afianzar contenidos anteriores, también se tratan los que van a vertebrar esta sesión: la vida en el Neolítico. De esta forma los alumnos comienzan a obtener nueva información que les va a permitir empezar a observar las diferencias entre periodos.

Duración: 5-10 minutos

- **Exposición de contenidos mediante aprendizaje basado en el pensamiento.** En esta sesión no se impartirá el periodo del Neolítico como un periodo aislado, sino que se aprenderá conjuntamente con el Paleolítico, de forma que se establecerán comparativas entre los dos. Los alumnos mediante el razonamiento podrán extraer las diferencias entre periodos. La presentación de este nuevo periodo se realizará mediante diversas imágenes donde se comparan los utensilios, formas de vida, costumbres, nuevos descubrimientos, etc. Asimismo, el profesor ayudará a analizar los contenidos de este periodo donde los alumnos aprenderán a pensar en los cambios que se producen entre los dos ciclos.

Duración 35-40 minutos

- **Actividad en el aula.** A los alumnos se les entrega una tabla en la que aparecen los dos periodos. En la columna del Paleolítico estarán descritos los diferentes conceptos, pero la del Neolítico estará en blanco, de forma que deben completarla con lo que se ha aprendido en la sesión. Al finalizar con esta actividad se realizará una puesta en común. Esta tarea se realiza en parejas, es entregable y evaluable. Anexo 8.

Duración: 5-10 minutos.

En esta sesión tampoco se profundizará en los contenidos de arte, ya que como se ha comentado anteriormente, se reservan para trabajar en la siguiente sesión.

¹⁰ Ver recurso en Anexo 2.

Sesión 6

- **Gamificación.** Esta sesión comienza con un repaso de todo lo visto hasta el momento mediante un juego que posee preguntas tipo test, preguntas de relacionar conceptos o identificación de imágenes. Se realiza mediante soporte informático donde los alumnos van respondiendo de forma oral a las preguntas que se van visualizando. Con esta metodología reforzamos los contenidos que se han tratado hasta el momento de una forma lúdica y entretenida. Anexo 9.

Duración: 10 minutos

- **Trabajo cooperativo.** En la siguiente parte de la sesión se propondrá un ejercicio de aprendizaje cooperativo. Dividiremos a los alumnos en seis grupos (cinco grupos de cuatro alumnos y un grupo de alumnos alumnos) con el objetivo de organizar equipos no muy numerosos. Tres de los grupos investigarán acerca del arte en el Paleolítico, mientras que los otros tres lo harán del Neolítico. Para ello se les dará una serie de directrices acerca de lo que deben buscar: qué representaciones existen, qué significado tienen, qué técnicas emplean, qué materiales utilizan, sobre qué soportes, cuáles son los temas representados o dónde encontramos arte prehistórico en el mundo. Para esta sesión se dispondrá del material necesario¹¹.

Duración: 30 minutos

- **Puesta en común y discusión.** Antes de finalizar con la sesión se realizará una puesta en común de la información recabada por los estudiantes y se empezará a realizar una tabla comparativa para extraer las diferencias encontradas entre el arte del Paleolítico y el Neolítico. Anexo 10.

Duración: 10 minutos

Actividad propuesta como tarea

Terminar la tabla comparativa entre grupos. Recordemos que hemos

¹¹ Puesto que el centro está dotado de aula de informática, como se ha comentado en el apartado de contextualización, y, a su vez, también existen ordenadores portátiles que pueden trasladarse al aula, se realizaría una previsión y coordinación entre docentes para utilizar uno de los dos recursos.

organizado tres grupos del Paleolítico y tres del Neolítico. Cada grupo deberá comunicarse con un grupo contrario a su tema para realizar una tabla donde comparar el arte en ambos periodos. Esta actividad se realiza fuera del horario escolar, por lo tanto, debe existir comunicación telemática o presencial entre los alumnos. Además, es una actividad que se ha comenzado en clase y que no puede suponer mucho tiempo extra de elaboración. Es un ejercicio entregable a través de *Classroom* y evaluable.

A partir de la sesión 7 la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y la de Ciencias Sociales se fundirán combinando y alternando sus sesiones en esta unidad didáctica bajo una coordinación entre docentes.

Sesión 7

A partir de esta sesión comenzamos con la propuesta de innovación didáctica que consiste en desarrollar un taller de arte. Éste incluye tanto los procesos previos de preparación de todos los materiales necesarios, como la acción de pintar sobre el soporte.

Al comienzo de la sesión se volverá a reforzar y repasar los contenidos de arte que se trataron en la anterior sesión mediante preguntas hacia los alumnos para comenzar a refrescar el tema. Se hará especial hincapié en los **soportes** empleados para las pinturas rupestres, sin dejar de lado otras representaciones artísticas, como esculturas, cerámica, etc. Se ahondará en el tipo de material sobre el que se realizaba la pintura parietal, sus características, cómo se aprovechaban los volúmenes y salientes, las pinturas que se realizaban en interiores o exteriores, etc.

Duración: 20 min

- **Preparación de materiales y experimentación.** En la siguiente parte de la sesión se profundizará en los **pigmentos** y los colores: cuáles son, por qué la gama cromática es tan limitada, de dónde se extraen esos pigmentos, cómo se fabrican, con qué otros materiales se mezclan, etc.

A continuación, se dará paso a la parte experimental, donde cada grupo fabricará sus propios pigmentos. El proceso será el siguiente:

- Cada grupo tendrá cuatro recipientes diferentes donde verter los distintos pigmentos.
- Los alumnos realizarán el proceso de molienda de algunos materiales como, por ejemplo, ramas carbonizadas para crear el negro. En otros casos se emplearán materiales más sencillos, como polvo de tiza para crear ocre y rojos.
- La molienda se efectuará sobre porciones de piedra o baldosa.

Anexo 11.

Además de moler algunos pigmentos, deberán comprobar sus características funcionales mezclándolos con agua: el poder de tinción de los mismos, su opacidad, los matices, su homogeneidad, su dureza, etc. Esto se realizará en soporte de papel Kraft que será lo que van a utilizar en el proyecto final. En algunos casos la mezcla de pigmento y agua será acompañada de una pequeña cantidad de témpera del mismo color para fortalecer las tonalidades, ya que, a pesar de aproximarnos lo más posible a nuestros antepasados, se está realizando una simulación y se está pintando sobre papel y no piedra como en la realidad, por lo tanto, las características del proceso varían. Anexo 11.

Duración: 30 minutos.

Sesión 8 - Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Paralelamente a la materia de CCSS en la que se están tratando algunos aspectos teóricos y otras prácticas, se da comienzo a la preparación del soporte:

- **Explicación del proceso creativo.** Los alumnos tienen que construir una simulación del soporte que empleaban nuestros ancestros. Para ello el docente explicará, previamente y detalladamente, el proceso que deben seguir los alumnos. Hablará de las propiedades que tiene cada material que van a emplear, así como recomendaciones y directrices para su elaboración. Será un trabajo realizado en grupos, empleando los

equipos que se formaron en la sesión 6 de la materia de CCSS, de forma que cada grupo elabora su propio soporte.

Duración: 10-15 minutos

- **Proceso de creación del soporte.** Tras la explicación se comienza a confeccionar el soporte. Dado que es una simulación, se emplean materiales sencillos, como papel de periódico, papel Kraft, cintas adhesivas, pegamentos, grapas, témperas y agua. Con este tipo de materiales se crea una reproducción lo más fiel posible a las paredes y techos de las cuevas de la Prehistoria. Este es el procedimiento a seguir:

- Arrugar la porción de papel Kraft que tiene cada equipo varias veces para formar estrías y envejecer el papel.
- Mezclar las témperas con mucha agua y pintar un poco la superficie del papel con las propias manos. Emplear negros y marrones.
- Volver a arrugar el papel una vez pintado.
- Dejar secar.
- Preparar esferas de papel de periódico que serán la base de nuestro soporte.
- Pegar unas con otras con pegamento y colocar en la pared¹² con cinta adhesiva o grapas. En este proceso deben crearse ciertos volúmenes al igual que sucede en las cuevas.
- Adherir el papel Kraft, una vez seco, superponiéndolo en los periódicos. Este proceso puede ser llevado a cabo en la siguiente sesión en función de los tiempos de secado¹³. Anexo 12.

Duración: 35-40 minutos

¹² Este proyecto se va a realizar en los pasillos que existe en la entrada del centro, junto a la conserjería, como se ha comentado en el apartado de contextualización del centro. Este espacio está destinado precisamente para exhibir los trabajos de los alumnos de los distintos ciclos del centro. El docente será el mediador de los procesos e irá aconsejando a sus alumnos. Asimismo, les ayudará en los procesos en los que se requiera fuerza o cuando se empleen herramientas más inseguras como las grapadoras.

¹³ Se ha comprobado que el papel Kraft tiene un tiempo de secado rápido si se expone al aire libre, con lo cual, en caso de que las condiciones atmosféricas lo permitieran, una vez realizado este proceso podrían colocarse en el patio del centro para acelerar el proceso.

Sesión 9 - Ciencias Sociales

En esta sesión recuperaremos la actividad que se propuso en la sesión 6: una tabla que comparaba el arte en ambos periodos: el Paleolítico y el Neolítico. Partiremos de este ejercicio para crear una tabla más completa con todas las características de los dos periodos:

- **Actividad en el aula.** El profesor repartirá una ficha por parejas en la que aparece una tabla sin rellenar, a excepción de ambos periodos señalados. El objetivo de esta actividad es que el docente vaya exponiendo una serie de conceptos de los dos periodos y que los alumnos la completen. Se hará especial énfasis en el tema del arte. Esta actividad servirá de repaso de toda la unidad y afianzará los contenidos artísticos.¹⁴ Anexo 13

Duración: 10-15 minutos

- **Puesta en común.** Tras el ejercicio se corregirá de forma oral con todo el grupo, donde se aclararán posibles conceptos todavía no asimilados y se reforzarán otros.

Duración: 5-10 minutos

- **Ruta virtual por las cuevas.** En la siguiente parte de la sesión se pretende viajar virtualmente a través de los yacimientos más importantes de arte rupestre en el mundo y en nuestro país. Para ello se emplean recursos como la visita virtual de Lascaux o las cuevas de Altamira que permiten describir y analizar las representaciones con los alumnos, para que ellos mismos se sumerjan en todos los aspectos relacionados con las pinturas que después van a plasmar en el taller práctico. Anexo 14.

Duración: 25-30 minutos

¹⁴ El docente expresará de forma oral diferentes conceptos como, por ejemplo: piedra tallada, sedentarismo, agricultura, nómadas, piedra pulida, arte esquemático, arte realista, etc. Los alumnos escribirán cada concepto en su lugar correspondiente en la tabla.

Sesión 10 · Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Primero, en esta sesión, se continúa con la elaboración del soporte si en la anterior no se ha podido terminar. A continuación, se procede con lo previsto:

- **Exposición de contenidos: aprendizaje del proceso de creación.** En esta primera parte de la sesión, el docente recuerda nociones básicas acerca del dibujo: la composición, los colores, las técnicas y el proceso de creación en general. Cabe destacar que estos contenidos están interrelacionados con los tratados en el Bloque I. Expresión Plástica indicado en el Decreto 19/2005 por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, que probablemente ya se haya impartido en la primera evaluación de esta materia, por lo tanto, ya se parte de unos conocimientos previos. Anexo 15.

Duración: 20 minutos

- **Actividad en el aula.** Tras la explicación, los grupos de la sesión 6 (cinco grupos de cuatro alumnos y un grupo de cinco) se reúnen para realizar la actividad propuesta. El docente asigna a cada grupo, mediante sorteo, las representaciones que van a realizar sobre el soporte. Cada grupo elabora dos tipos de representaciones diferentes¹⁵. El ejercicio realizado en el aula es una práctica o ensayo sobre lo que se plasma en el proyecto final, de forma que el equipo debe poner en común las diferentes opiniones. Se trata de dar rienda suelta a la creatividad y emplear las capacidades de planificación y originalidad del proyecto para plasmar las representaciones.

El docente es el guía de esta práctica, aconsejando y orientando a los estudiantes sobre sus composiciones.

Duración: 30 minutos

¹⁵ Por ejemplo, un grupo pinta bisontes y ciervos, otro toros y escenas de caza, etc. Además de esto, todos los equipos hacen manos en positivo o negativo, ya que es una técnica sencilla e interesante de aprender para ellos.

Sesión 11 · Ciencias Sociales

En esta sesión se da comienzo a pintar la “cueva”. Hasta el momento, además de tener interiorizados los contenidos, se ha fabricado el soporte, los pigmentos y practicado el proceso de dibujo y composición.

- **Instrucciones previas.** El docente da las instrucciones de planificación y organización necesarias para la buena realización del proyecto antes de llevarlo a cabo. Además, el docente repartirá a cada grupo la rúbrica con la cual serán evaluados. Anexo 16

Duración: 5-10 minutos

- **Pintando en las cavernas.** Los alumnos se ubican en su espacio de trabajo y comienzan a realizar su proyecto según la planificación que han previsto en la sesión anterior. Recordamos que cada grupo debe representar los temas asignados en su zona de trabajo y debe aplicarse todo lo aprendido sobre el arte prehistórico. Para pintar se emplean los siguientes materiales:
 - Pigmentos: es la sustancia que dará color a las pinturas. Este material fue molido y probado en sesiones anteriores. Cada grupo posee los colores negro, rojo, ocre y blanco en diferentes recipientes. En ciertos colores el pigmento se mezcla con una pequeña cantidad de témpera del mismo color para fortalecer las tonalidades.
 - Agua: será la sustancia líquida que se mezcla con los pigmentos hasta conseguir la consistencia deseada.
 - Dedos y manos: son los instrumentos que actúan como pinceles en la ejecución de las diferentes representaciones.
 - Pajitas o cálamos de ave: sirven para realizar la técnica de aerografía en las manos negativas.

Los alumnos deberán fotografiar¹⁶ todos los procesos que se realizan durante la sesión, ya que como trabajo final se realiza una presentación del proyecto por equipo. Anexo 17¹⁷. Duración: 40-45 minutos.

¹⁶ En este caso será el docente el encargado de realizar las fotografías con cámara del propio centro según los alumnos las vayan solicitando. Después será éste el que envíe a cada grupo las fotos correspondientes a su proyecto.

Sesión 12 · Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Durante la duodécima sesión se continúa con los procesos que se han dejado en la anterior. Además, se invita a los alumnos a contemplar los procesos que están llevando a cabo los compañeros para ver el tipo de planificación que han organizado, la composición, los roles asignados, las representaciones, en definitiva, para aprender de los demás.

Duración: 50 minutos

Sesión 13 · Ciencias Sociales

La penúltima sesión de esta unidad didáctica está dedicada a que cada grupo presente su proyecto. En él deben hablar sobre cómo elaboraron el soporte y los pigmentos, las representaciones que se les asignaron, cómo planificación la composición y por qué, los materiales que emplearon, incluyendo elementos técnicos y características propias que se vieron en sesiones anteriores sobre arte prehistórico. Las presentaciones serán breves, entre 6 y 8 minutos para que todos los grupos tengan la oportunidad de presentar en una sesión.

Sesión 14 · Ciencias Sociales

La sesión 14 es la última sesión de esta unidad didáctica que está íntegramente dedicada a la Edad de los Metales. En ella se estudian los diferentes periodos y cambios producidos que hacen que nazca esta nueva etapa. A continuación, se exponen las metodologías a seguir:

- **Caza del Tesoro.** Gran parte de la sesión está dedicada a elaborar una dinámica de grupo denominada Caza del Tesoro donde es necesario volver a formar cinco grupos de cuatro alumnos y uno de cinco, pero distintos a los de sesiones anteriores para que se cambien las interacciones entre ellos. La Caza del Tesoro incluirá una introducción acompañada de unas imágenes, un listado de preguntas y unos recursos web. Finalmente se formulará la gran pregunta final. Todos los

¹⁷ En este anexo se incluye una simulación o prueba de los procesos que deberían seguir los alumnos.

grupos tendrán el mismo diseño de la Caza del Tesoro para realizar una puesta en común al final de la sesión. Los alumnos deberán contestar a las preguntas o bien en un documento digital nuevo o de forma manual. Esta tarea será entregable vía *Classroom* y evaluable. Anexo 18.

Duración: 35-40 minutos

- **Puesta en común.** Antes de finalizar la sesión se realizará una puesta en común donde el docente destacará los conceptos o contenidos importantes de esta gran etapa: La Edad de los Metales.

Duración: 10 minutos

Actividad propuesta como tarea

Visualización del episodio 4 de la serie “Érase una vez el hombre”: “Los valles fértiles” desde el principio hasta el minuto 12:00. Esta tarea se realiza fuera de la jornada lectiva y servirá como repaso los contenidos de la sesión. Anexo 19

A continuación, se sintetizan todas las sesiones de forma esquemática en la siguiente tabla, donde se incluyen las metodologías y actividades aplicadas en cada una de ellas:

Sumario Unidad Didáctica	
Sesiones	Metodologías y actividades
Sesión 1 (CCSS)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lluvia de imágenes e ideas. 2. Exposición de contenidos con recursos audiovisuales. 3. Actividades: esquemas.
Sesión 2 (CCSS)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Repaso de la sesión anterior. 2. Exposición de contenidos con recursos ilustrativos y audiovisuales. 3. Preparación “Grupo de expertos” para la siguiente sesión.
Sesión 3 (CCSS)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Repaso de las clases anteriores. 2. Trabajo cooperativo: “Grupo de expertos”. 3. Puesta en común final. 4. Actividades: eje cronológico.
Sesión 4 (CCSS)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Repaso de la clase anterior. 2. Exposición de contenidos: clase basada en el razonamiento. 3. Actividad: redacción “Si yo viviera en el Paleolítico”.
Sesión 5 (CCSS)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Repaso de la clase anterior. 2. Exposición de contenidos: aprendizaje basado en el pensamiento.
Sesión 6 (CCSS)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gamificación de repaso. 2. Trabajo cooperativo: el arte, grupos del Paleolítico y el Neolítico. 3. Puesta en común.

	4. Actividad tabla comparativa entre grupos.
Sesión 7 (CCSS)	1. Repaso. 2. Preparación de los materiales y experimentación con pigmentos.
Sesión 8 (Plástica)	1. Explicación del procedimiento a seguir para la preparación del soporte. 2. Proceso creativo de la simulación del soporte.
Sesión 9 (CCSS)	1. Actividad en el aula: tabla comparativa. 2. Puesta en común. 3. Ruta virtual por las cuevas.
Sesión 10 (Plástica)	1. Exposición de contenidos: aprendizaje del proceso de creación. 2. Actividad en el aula: práctica de dibujo.
Sesión 11 (CCSS)	1. Instrucciones previas. 2. Pintando en las cavernas.
Sesión 12 (Plástica)	1. Pintando en las cavernas.
Sesión 13 (CCSS)	1. Presentación de los proyectos.
Sesión 14 (CCSS)	1. Caza del Tesoro

6.8. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

A continuación se van a concretar los indicadores que debieran demostrar los alumnos como producto del proceso de enseñanza-aprendizaje:

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
1. Identificar y caracterizar las distintas fuentes históricas que han permitido leer a nuestros antepasados. Sesiones 1 y 2.	1.1. Define el concepto de Prehistoria e historia. CCL . 1.2. Reconoce y define distintos tipos de fuentes históricas. CAA, CSIE, CCL, CSC . 1.3. Entiende e identifica cuál es la fuente que separa la Prehistoria de la historia: la escritura. CAA, CSIE, CSC . 1.4. Valora lo que supuso el descubrimiento de la escritura. CSC . 1.5. Representa y entiende las dataciones cronológicas a.C y d.C. CAA, CMCT . 1.6. Realiza y representa esquemas sintetizados destacando conceptos clave. CCL, CD, CAA, CSIE .
2. Explicar y entender el proceso de hominización Sesiones 2 y 3.	2.1. Define el concepto de hominización y su proceso. CCL, CAA . 2.2. Distingue las diferencias que existen entre los simios y los homínidos. CAA, CSIE, CSC . 2.3. Destaca los procesos que definen a cada homínido. CCL, CAA .
3. Identificar a los homínidos del árbol de la evolución humana.	3.1. Busca información de interés acerca de los primeros homínidos. CCL, CD, CAA, CSIE . 3.2. Atribuye características específicas y logros a cada uno de los homínidos y

Sesión 3.	establece diferencias entre ellos. CCL, CAA, CSC.
	3.3. Establece un eje cronológico sobre la evolución humana. CD, CMCT.
	3.4. Valora lo que supuso la expansión del Homo Sapiens por casi todos los continentes. CSC.
4. Datar y establecer cronologías de las diferentes etapas y periodos en la Prehistoria.	4.1. Representa en una línea del tiempo los diferentes periodos de la Prehistoria. CD, CMCT, CAA.
Sesiones 1, 4 y 5.	
5. Explicar las características de la vida de los homínidos en el Paleolítico.	5.1. Comprende los periodos que abarca el Paleolítico (Inferior, Medio y Superior), los ubica en un eje cronológico y destaca lo que caracteriza a cada uno de ellos. CCL, CMCT, CSC.
Sesiones 4, 5, 6, 7 y 9.	
	5.2. Explica y define la economía del Paleolítico basada en la recolección de frutos y la alimentación depredadora. CCL, CAA, CSC.
	5.3. Define nomadismo e identifica esta característica con este periodo. CCL, CSC, CAA.
	5.4. Enumera las aportaciones tecnológicas e inventos del Paleolítico y explica en qué se vio favorecida la sociedad debido a estos descubrimientos. CCL, CAA, CSC.
	5.5. Valora las aportaciones de los hombres del Paleolítico en la historia de la humanidad. CSC.
	5.6. Descubre e investiga las características de las primeras manifestaciones artísticas y valora la importancia de las mismas. CSIE, CAA, CSC, CCEC, CD.
	5.7. Elabora una redacción reuniendo todas las características de este periodo y empatizando con él. CCL, CAA, CSIE, CSC, CCEC.
6. Explicar las características de la vida de los homínidos en el Neolítico.	6.1. Explica las causas y consecuencias para que se iniciara el periodo del Neolítico. CCL, CSC.
Sesiones 5, 6, 7 y 9.	
	6.2. Señala en un mapa las regiones en donde se originó el Neolítico: el Creciente Fértil. CSC, CD, CAA.
	6.3. Define el concepto de sedentarismo y establece una diferenciación con el nomadismo. CCL, CSC.
	6.4. Explica y define la economía del Neolítico basada en la producción, el inicio de la agricultura y la ganadería. CCL, CSC.
	6.5. Justifica y valora lo que supusieron estos cambios en la vida de la sociedad neolítica. CSC, CAA.
	6.6. Enumera y describe las aportaciones e inventos que se desarrollan en este periodo, valorando el avance en la sociedad. CCL, CSC.
	6.7. Descubre e investiga las características de

		las manifestaciones artísticas y valora la importancia de las mismas. CCEC, CSC, CD.
7. Establecer diferencias entre la vida en el Paleolítico y el Neolítico.	7.1.	Explica las diferencias existentes en la forma de vida de ambos periodos. CCL, CSC.
Sesiones 5, 6, 7 y 9.	7.2.	Investiga las diferencias existentes entre el arte parietal del Paleolítico y del Neolítico. CD, CSC, CCEC.
	7.3.	Analiza los tipos de materiales que utilizaban, los soportes, en qué lugar ubicaban las representaciones, qué temática predominaba y qué significado tenían en cada uno de los periodos. CD, CCL, CCEC, CSC.
	7.4.	Confecciona una tabla comparativa con todas las diferencias encontradas entre el Paleolítico y el Neolítico haciendo especial hincapié en el arte y justifica las respuestas. CAA, CSIE, CCL, CSC, CCEC, CD.
	7.5.	Conoce, ubica, e identifica los yacimientos más importantes de pinturas rupestres en el mundo y en España. CCEC, CD, CSC, CAA.
8. Reproducir y crear composiciones del arte rupestre del Paleolítico y del Neolítico.	8.1.	Analiza las pinturas rupestres de los antepasados y realiza una composición creativa respetando las características de la misma. CSIE, CAA, CCEC, CSC.
Sesiones 7, 8, 10, 11, 12 y 13	8.2.	Empatiza con nuestros antepasados en todos los procesos de creación para representar una reproducción de pintura prehistórica. CSIE, CAA, CCEC, CSC.
	8.3.	Plasma las diferencias existentes entre la pintura del Paleolítico y del Neolítico. CSIE, CAA, CCEC, CSC.
	8.4.	Elabora una breve exposición del proyecto final. CCL, CD, CSIE, CAA, CCEC, CSC.
9. Explicar las características de la vida en la Edad de los Metales.	9.1.	Explica las causas y consecuencias del inicio de la Edad de los metales. CCL, CAA, CSC.
Sesión 14	9.2.	Entiende que distintas sociedades empiezan a vivir simultáneamente con el descubrimiento de la escritura. CSC.
	9.3.	Comprende y explica los periodos que abarca la Edad de los Metales (Edad del Cobre, del Bronce y del Hierro), ubica en un eje cronológico y destaca lo que caracteriza a cada uno de ellos. CCL, CSIE, CAA, CSC.
	9.4.	Enumera y valora las aportaciones tecnológicas e inventos y explica en qué se vio favorecida la sociedad debido a estos descubrimientos. CCL, CSC, CAA.
	9.5.	Explica analiza y valora la aparición de los primeros monumentos megalíticos. CCEC, CSC, CLL.

6.9. Evaluación

En lo que respecta a la evaluación de esta unidad didáctica, primero se deben concretar los instrumentos de evaluación, mediante los cuales se verificarán los logros o dificultades de los alumnos:

6.9.1. Instrumentos de evaluación

- **Observación sistemática del alumnado.** La observación diaria es uno de los métodos para conocer la evolución del alumnado. Se conocen aspectos de los estudiantes tales como su conducta, la presencia o falta de destrezas y habilidades, el progreso en el aprendizaje, etc. Esta observación se realizará en trabajos cooperativos, durante el trabajo individual o durante sesiones que requieren de más atención.
- **Trabajos individuales.** Tareas diarias en el aula o tareas extra, como trabajo fuera del horario lectivo, que nos darán información acerca del ejercicio autónomo del alumno y nos hablará de las capacidades individuales. Los ejercicios de esta unidad que se valorarán como tareas individuales son: esquema de la sesión 1, actividad en el aula de las diferencias entre un simio y un homínido y redacción “Si yo viviera en el Paleolítico”.
- **Trabajos grupales.** Esta unidad didáctica se caracteriza por tener varios ejercicios cooperativos, lo cual nos mostrará el desempeño del alumno en el grupo, la organización conjunta del equipo, la participación de cada uno, la resolución de un problema, los roles, etc. Los ejercicios de esta unidad que se valorarán como tareas grupales son: grupo de expertos, tablas comparativas de varias sesiones, el taller de Prehistoria y la caza del tesoro.
- **Pruebas.** Bien orales o escritas, nos permitirán evaluar su expresión y comunicación verbal, relación entre contenidos, creatividad, comprensión, etc. En esta unidad existirá una prueba oral, la presentación del proyecto del taller de la Prehistoria y una prueba escrita de todo el tema.
- **Rúbrica.** Este instrumento de evaluación será utilizado para evaluar el taller de la Prehistoria. Se evaluarán todos los procesos, desde la creación del soporte y pigmentos

- hasta el proyecto final y presentación. Un instrumento que sirve como guía al alumnado y saber cómo va a ser evaluado antes de iniciar el trabajo.

6.9.2. Evaluación de la unidad didáctica

A lo largo de esta unidad didáctica son varias las actividades propuestas a los alumnos, las cuales se han considerado importantes y de buen peso. Por otro lado, tenemos el taller de la Prehistoria que tiene gran importancia dentro de la evaluación. Además de ello se realiza una prueba escrita al finalizar con la unidad. En la siguiente tabla se detallan los porcentajes que corresponden a cada ejercicio:

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	
EJERCICIOS	PORCENTAJE DE LA NOTA
Actividades individuales	15 %
Actividades grupales	15 %
Taller de la Prehistoria	30 %
Prueba escrita	30 %
Actitud	10 %

En referencia a las **actividades individuales**, cada una de ellas tendrá una calificación propia que después originará otra calificación haciendo media entre ellas. Esta media corresponderá al 15 % de la nota final de la unidad.

En cuanto a las **actividades grupales**, se obtendrá una calificación de cada ejercicio en equipo e, igualmente, se obtendrá la media de todas ellas. Esta calificación corresponderá al 15 % de la nota final de la unidad.

El **taller de la Prehistoria** es uno de los ejercicios de mayor peso en la unidad. Será evaluado mediante una rúbrica que puede verse en el Anexo 16. En función de los indicadores de esa rúbrica, se obtendrá una calificación y ésta corresponderá al 30 % de la nota final de la unidad.

La **prueba escrita** tendrá un peso del 30 % de la nota final de la unidad y, finalmente, la **actitud** de cada alumno origina un 10 % de la nota.

De cara a la nota de la evaluación, la calificación final de esta unidad mediará con las notas que surgen del resto de unidades didácticas del trimestre.

6.10. Recursos y materiales empleados

A lo largo de las diferentes sesiones se emplean una serie de recursos y materiales específicos, y su uso depende de cada actividad realizada:

6.10.1. Recursos organizativos.

- **Aula del grupo.** Es el propio espacio de estudio y trabajo del grupo-clase donde se elaboran las sesiones de cada semana y donde se realizan la mayoría de actividades. Estas aulas estarán dotadas de los materiales específicos y necesarios para impartir las diferentes unidades didácticas.
- **Aula de informática.** Es el espacio compartido por todo un centro en el que se elaboran las actividades propuestas en esta unidad que necesitan de soporte informático y acceso a internet. En su defecto, existe la posibilidad de realizar estas actividades en el aula del grupo utilizando los ordenadores portátiles de los que está dotado el centro.
- **Pasillo.** El espacio donde se realiza el taller de arte, ya que sirve como lugar de exposición de todos los proyectos de todos los alumnos del centro. Dado que es un lugar de tránsito diario en un centro, es una forma de compartir las experiencias educativas con toda la comunidad.

6.10.2. Recursos materiales.

- **Pizarra.** Material de apoyo a la docencia para realizar esquemas, aclaraciones, dibujos y todo aquello que sirva para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Proyector.** Se empleará para visualizar presentaciones, vídeos, imágenes en apoyo a las explicaciones del docente o como medio para realizar alguna actividad.
- **Ordenador de sobremesa. Instalado en la propia clase.** Material mediante el cual transmitir la información al proyector para el empleo de recursos TIC.

- **Roll-up pantalla proyectora.** Pantalla desplegable para la visualización de los contenidos del ordenador.
- **Ordenadores portátiles.** Son ordenadores utilizados por todo el centro que se trasladan en función de las necesidades de cada actividad realizada en las aulas de cada grupo-clase.
- **Acceso a internet.** Conexión a la red para el empleo de recursos web de interés.
- **Libro de texto.** Manual educativo que se utiliza como elemento de apoyo a la docencia y no como recurso excepcional.
- **Presentaciones de diapositivas e imágenes.** Se utilizarán como apoyo a la docencia mediante soportes informáticos como PowerPoint, Genially, Canva, etc.
- **Vídeos.** Recursos de apoyo a la docencia para ilustrar explicaciones.
- **Classroom.** Esta plataforma educativa es empleada como medio de comunicación entre profesores y estudiantes. Se emplea para realizar entregas de tareas, avisos del docente a los alumnos, colgar tareas o recursos de interés para las actividades y, al mismo tiempo, que los alumnos puedan formular dudas a los profesores.
- **Meet.** Esta plataforma permite crear videollamadas entre grupos. Con ella los alumnos pueden elaborar actividades en equipo por vía telemática si por alguna cuestión no se pudiera realizar de forma presencial
- **Papel Kraft.** Material empleado para elaborar la simulación del soporte del taller artístico.
- **Papel periódico.** Recurso empleado como base sobre el que se crea la simulación de la roca a base de esferas arrugadas y colocadas creando volúmenes.
- **Cintas adhesivas.** Recurso empleado para la sujeción del soporte entre sí y sobre las paredes donde se desarrollará el proyecto de arte rupestre.
- **Adhesivo.** Elemento reforzador para adherir los soportes entre sí. Empleo de pegamentos, colas, etc.

- **Grapas y grapadora.** Material reforzador del papel Kraft o periódico que será sujetado a las paredes del pasillo.
- **Recipientes de barro.** Vasos de depósito de los diferentes pigmentos.
- **Témperas.** Material colorante para crear el efecto piedra sobre el papel Kraft y como reforzador de los pigmentos empleados para pintar.
- **Pigmentos.** Elementos que darán color a las creaciones artísticas del taller. Para crear el negro se empleará carbón vegetal. Para otros colores como ocre y rojos se utilizará polvo de tiza.
- **Piedras o trozos de baldosa.** Se emplean como instrumento para moler los pigmentos mediante fricción entre ellas.
- **Pajitas o cálamos de ave.** Servirán como utensilio para crear las manos en negativo mediante la técnica de aerografía.
- **Paños o bayetas.** Serán empleados para limpiar la superficie de trabajo de cada grupo una vez terminados los procesos en cada sesión.

6.10.3. *Recursos personales.*

- **Docente de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.** Como se ha tratado en otros apartados esta unidad didáctica está desarrollada a caballo entre la materia de Ciencias Sociales y la de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, por lo tanto, será necesaria de una coordinación entre docentes para la elaboración de la misma.

7. DISCUSIÓN

Esta propuesta de innovación, que parte desde la motivación del alumnado, se considera muy dinámica y atractiva y con unos posibles resultados muy positivos. A pesar de no haberse llevado a la práctica y no poder verificar los resultados que podrían obtenerse en su aplicabilidad, en un acto de reflexión, se considera que es una propuesta perfectamente aplicable en el curso planteado por una serie de cuestiones que pasaremos a comentar. Al mismo tiempo que observamos aspectos positivos del desarrollo de la unidad didáctica, también se perciben otros matices que podrían dificultar su puesta en marcha:

En primer lugar, es una propuesta didáctica aplicable a cualquier tipo de contenido artístico del currículo de 1º de Educación Secundaria Obligatoria y, así mismo, podría presentarse en cualquier otro curso o ciclo. Es decir, tal como se ha propuesto para los contenidos de Prehistoria, podría aplicarse para Mesopotamia o Egipto, adaptando las actividades y, al mismo tiempo, para contenidos de arte en ciclos superiores, como Grecia y Roma, aumentando la dificultad. De esta forma se plantean ejercicios en los que se trabaja directamente con el objeto de estudio y, principalmente, se parte de la motivación del alumnado. En el caso de esta propuesta de innovación, se considera oportuno que comenzar con el primer bloque de la historia en el que se transmiten los primeros contenidos de arte es una opción muy apropiada para alumnos que proceden de la Educación Primaria, en donde apenas se profundiza dentro de la materia de Conocimiento del Medio en los contenidos artísticos. Dar comienzo con un taller didáctico de esta índole en este primer bloque, aporta una dimensión de conocimiento muy amplia en la que se desarrollan capacidades muy valiosas para la formación integral del alumnado. Como afirma Prats, “si no entran en contacto con el arte en el marco temporal de la educación primaria y secundaria es muy probable que se pierda esa oportunidad para siempre.” (1996, p. 5)

A colación de lo anterior, es una propuesta que puede despertar el gusto por el arte en los alumnos ya que “permite educar la sensibilidad, la creatividad de los adolescentes, porque el arte es un saber y una experiencia que afecta no sólo al pensamiento, sino también a la sensibilidad”. (Socías, 1996, p.9). La

propuesta de innovación que aquí se plantea propone iniciar un dialogo con el arte y “que alcancen a construir una estructura de pensamiento, una forma de mirar que se prolongue después del periodo escolar y capacite a las personas para comprender y apreciar los valores estéticos del arte y el mundo que les rodea” (Agra, 2001, p.1).

Esta propuesta didáctica dota de una posición digna a los contenidos artísticos dentro de la materia de Ciencias Sociales, donde se ha optado por alejarse de la memorización y pasar al trabajo desde el razonamiento y la comprensión de conceptos, hechos y procesos que caracterizan a la humanidad. “El arte brinda oportunidades al desarrollo de la mente, y para que los alumnos puedan desarrollar su capacidad de pensar metafóricamente, necesitan oportunidades, ejemplos y estímulos visuales [...]” (Monteagudo y Vera, 2017, p. 229) y al mismo tiempo un trabajo con lo material y tangible. Esta propuesta se caracteriza por el empleo del objeto y la aproximación a los sucesos y procesos históricos y, por lo tanto, es una manera de empatizar con el pasado.

Una de las metodologías que se considera que originaría una respuesta resolutive por parte de los estudiantes es los trabajos cooperativos. Cada vez más y más son modelos de enseñanza que se practican en las aulas y en cualquier materia, y es que los adolescentes, que son en esencia seres humanos sociales, se entienden y aprenden de ellos mismos cuando se coordinan. Por supuesto esta metodología tiene que ser enriquecida con el trabajo individual.

En contraste con todos los aspectos positivos ya comentados, esta propuesta didáctica podría presentar ciertos inconvenientes que podrían dificultar su aplicabilidad en el aula. Uno de los elementos principales es el tiempo, uno de los grandes retos del docente. Cuando nos referimos al tiempo queremos decir a la programación de las diferentes sesiones y actividades que organizan toda la unidad didáctica. En este sentido, la gestión y organización debe ser crucial para desarrollar todos los contenidos propuestos. En esta propuesta didáctica valoramos que las metodologías y actividades están demasiado ajustadas a la duración de una sesión y consideramos que es uno

de los aspectos que podrían fallar, ya por cuestiones de un aula o ajenas a ésta.

Por otro lado, consideramos que, aunque la propuesta de innovación irradia metodologías activas, dinámicas, motivadoras, creativas y entretenidas, esto puede cambiar debido a la respuesta de los alumnos. Digamos que podría ser diferente a la que suponemos, y esto vendría dado por aspectos de su personalidad, su grado de madurez, relaciones sociales, interés hacia la materia, sus capacidades, etc. Aun así, consideramos que en la mayoría de los casos es una propuesta que podría tener una buena aceptación y sería recordada por los estudiantes como un proyecto muy característico en su etapa como estudiantes en el primer curso de Educación Secundaria Obligatoria.

En cuanto al ámbito de la interdisciplinariedad, debemos destacar la necesidad de establecer una coordinación entre docentes para la aplicación de la propuesta de innovación. La coordinación supone establecer un amplio debate para organizar los objetivos que se buscan con el proyecto “teniendo como premisas fundamentales la voluntariedad y el interés del profesorado para participar en actividades conjuntas de cara a promover y crear redes sociales de aprendizaje” (Bolarín, Moreno y Porto, 2013, p. 443). En este sentido, que exista una armonización entre docentes permite al alumnado establecer una relación entre disciplinas y entender que los conocimientos no están seccionados y aislados. En nuestra propuesta es de vital importancia que esta coordinación sea fructífera, algo que consideramos bastante viable.

Por otra parte, se considera que las actividades diseñadas en esta propuesta didáctica son una oportunidad para desarrollar la creatividad de los alumnos, uno de los objetivos principales de este Trabajo Fin de Máster. Desde la lluvia de imágenes e ideas propuesta en la primera sesión, hasta la redacción “Si yo viviera en el Paleolítico” o la puesta en marcha del proceso de creación de las pinturas rupestres y el propio proyecto final, son actividades que a pesar de tener que seguir unas directrices marcadas, hay un espacio en el que poder actuar libremente y desarrollar estas aptitudes que tanto estamos reivindicando en este trabajo.

En definitiva, a pesar de que en algún momento pudiesen existir ciertas dificultades para ejecutar algunos procesos, esta propuesta en gran medida ha sido planificada minuciosamente desde un punto de vista objetivo y realista teniendo en cuenta muchos aspectos para su viabilidad.

8. CONCLUSIONES

Este Trabajo Fin de Máster supone la culminación de todos los aprendizajes adquiridos en el Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, así como las Prácticas desarrolladas en un centro educativo. Esto significa que en el presente trabajo deben verse reflejadas las competencias y conocimientos adquiridos en este curso, objetivo que en reglas generales se considera haber cumplido.

Principalmente una de las mayores metas en este trabajo era la incorporación de metodologías variadas que, combinadas entre sí, originaran una composición perfecta para esta unidad didáctica. Además de metodologías diversas, otra de las ambiciones era conseguir elaborar una propuesta didáctica innovadora que partiese de la motivación y en la que se aprendiera haciendo, manipulando y empleando objetos, empatizando con los procesos que se desarrollaban y, sobre todo, inculcando un gusto por el arte a los alumnos, y despertando ese “yo” creativo del que están dotados. Se considera que esta propuesta ha logrado subrayar la idea de la importancia de las actividades prácticas en la que los estudiantes asumen un rol participativo y no pasivo, como simples observadores. Se considera también que partiendo de una serie de actividades previas que comienzan a situar a los alumnos en un espacio de motivación y ganas de aprender, se consiguen resultados que hacen más efectiva la enseñanza. En el proceso de elaboración de esta unidad didáctica se ha comprendido la importancia de sorprender y cautivar constantemente al alumno con diversidad de actividades y recursos que le permiten acceder a su aprendizaje de forma significativa y, aunque es una propuesta que no se ha llevado a la práctica, se ha interiorizado que si se quiere motivar al alumnado, la primera motivación debe hallarse en el docente.

Todas estas teorías, metodologías, recursos y actividades que se han incorporado a nuestra propuesta son fruto de experiencias de aprendizaje en la diversidad de materias de este Máster en Profesorado que nos han iluminado hacia un modelo de educación más innovador.

Por otra parte, la finalidad de este trabajo era dotar a la Historia del Arte de una posición noble dentro de la materia de Ciencias Sociales, lo cual se considera que se ha conseguido satisfactoriamente en base a las diferentes propuestas metodológicas y diversidad de actividades de esta unidad didáctica. Nos dicen “los avances en la investigación de la psicología, de la neurociencia y de la educación, que han subrayado la importancia de las artes como espacios que brindan la posibilidad de transformación de la dimensión humana, tanto en los ámbitos del conocimiento como en los afectivos, sociales y espirituales.” (Marchesi, 2010, p. 7). La educación artística y la presencia de la Historia del arte en la educación fomentan una serie de capacidades para el continuo desarrollo del individuo. Es una forma de visualizar la realidad del ser humano durante todos los tiempos para comprender el presente y entender una diversidad cultural para desarrollar valores de respeto.

Finalmente, este Trabajo Fin de Máster ha sido una oportunidad para valorar la importancia de la figura del docente como educador de toda una sociedad cambiante que evoluciona a pasos agigantados. Esto nos hace reflexionar sobre la importancia de nuestra formación continua para estar a la orden de los modelos educativos que requieren los estudiantes de la actualidad.

FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA

- Agra, Pardiñas, M.J. (2001). Itinerarios de arte para la educación. *Aula* (106), p. 1.
- Ávila, R.M. (2003). La enseñanza del arte en la escuela. *Íber* (37) [Versión electrónica]
- Ayén, F. (2017). ¿Qué es gamificación y el ABJ? *Íber*, (86), p. 8.
- Bolarín, Martínez, M.J., Moreno, Yus, M.A. y Porto, Currás, M. (2013). Coordinación docente e interdisciplinariedad: análisis de su contribución a la adquisición de competencias docentes y discentes. *REDU. Vol. 11* (2). pp. 443-462.
- Burgos, Alonso, M., Muñoz-Delgado y Mérida, M.C. (2010). Geografía e Historia 1º ESO: Ciencias Sociales. Madrid. España. Anaya.
- Calaf, R. (1996). La enseñanza de la Historia del Arte: entre la borrosidad y la realidad posible. *Íber*, (8), p. 18.
- De Miguel, R. (2019). EDUCACIÓN 3.0. Aprender haciendo, la metodología que aporta valor al conocimiento. Noticias: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/aprender-haciendo/>
- Duran, Gisbert, D., Escofet i Roig, A., Farran Roig, M., Guevara, Casanova, I., Liesa, Hernández, E., Marín, Guerrero, À., Miquel, Bertrán, E., Monereo, Font, C., Pardo, Villaverde, C., Pérez, Gutiérrez, L., Prenafeta, Ferrer, D., Quinquer, Vilamitjana, D., Real, Mas, M.À., Reina, casé, M.A., Ribé i Guitart, J., Rodríguez, Illera, J., Tena, Fantova, A., Alcaine, Hernández, T., Badia, Garganté, A., Castelló, Badía, M. (2005). *Aprender autónomamente: estrategias didácticas*. España. Graó.
- Español, D. (2017). El juego: creatividad y autodescubrimiento. *Íber*, (86), p. 46.
- Fontal, O. (2006). Los contenidos actitudinales en la enseñanza de la historia del arte. *Íber*, (46) [Versión electrónica] Consultado el 14 de junio de 2020.
- Gallardo, Vázquez, P., Camacho, Herrera, J.M. (2008) *Teorías del aprendizaje y práctica docente*. España. Wanceulen Editorial Deportiva.
- García, Linares, J.M. (2013). Enseñar literatura en entornos digitales. *Álabe*. (7).

- Gómez, C.J., Ortuño, J. y Miralles, P. (2018). *Enseñar ciencias sociales con métodos activos de aprendizaje. Reflexiones y propuestas a través de la indagación*. Barcelona, España. Octaedro.
- Guzman, M.V. (2020). El rol del arte en tiempos de pandemia. Chile. *Artishock*. Recuperado de <https://artishockrevista.com/2020/04/29/el-rol-del-arte-en-tiempos-de-pandemia/>
- Klimenko, O. (2008). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI.
- Lagares, Gaitán, A.R. y Muñoz, Bolaños, R. (2018) Las ciencias sociales en el currículo: Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. *RDIM* (2)
- Lluelles, Perera, M.M (2011). Cazas del tesoro interdisciplinares. *Aula de Innovación Educativa* (203-304), pp.73-74.
- Marchesi, A. (2010). Educación artística, cultura y ciudadanía. *Eufonía* (50), pp. 7-11.
- Martín, E., Marchesi, A. (1996). *Aportaciones de Piaget a la Teoría y Práctica Educativas*. Madrid, España. Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid.
- Medrano, Samaniego, C. (1995). Las ideas previas y el aprendizaje significativo en el alumnado universitario. *Aula* (40-41)
- Mendoza, Gonzalo, P. (2003). La creatividad en la enseñanza secundaria. Aportaciones a la tarea educativa del siglo XXI. (Tesis Doctoral). El Cid Editor.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Decreto 19/2015, de 12 de junio, por el que se establece el currículo de la *Educación Secundaria Obligatoria* y se regulan determinados aspectos sobre su organización, así como la evaluación, promoción y titulación del alumnado de la Comunidad Autónoma de La Rioja. *Boletín Oficial de La Rioja*. 19 de junio de 2015, 79, pp. 12392, 12432-12434. [Consultado el 9 de junio de 2020].

Disponible
en:

http://ias1.larioja.org/boletin/Bor_Boletinvisor_Servlet?referencia=2386883-1-PDF-493946

- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*. 3 de enero de 2015, 3, pp. 172. [Consultado el 10 de junio de 2020] Disponible en: <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf>
- Monteagudo, Fernández, J., Vera, Muñoz, M.I. (2017). Qué aprenden los alumnos de ESO sobre historia del arte. Un análisis de la legislación y los exámenes en el caso de la Región de Murcia. *Educatio Siglo XXI*, (3), pp. 229-254.
- Montealegre, García, C.A. (2019). *Estrategias para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias*. Ibagué, Colombia. Unibagué.
- Montiel, F. (2014). Tradición y renovación en el aula. La enseñanza de la literatura y las TIC. *Textos*, (66), pp. 51-59.
- Morales, J.J. (2001). Delimitación del área de educación artística. UAB. (s.n.)
- Moreno, Pabón, C. (2003). MeTaEducArte (Método para Talleres de Educación desde el Arte). El arte contemporáneo como medio de expresión en la Educación Infantil y Primario con uso de TIC. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*. (Número especial marzo 2013). pp. 339-349.
- Murray, T. (2020). La cultura en tiempos de pandemia. *Euronews*. Recuperado de <https://es.euronews.com/2020/04/03/la-cultura-en-tiempos-de-la-pandemia>
- Palmero, Rodríguez, M.L. (2004). La teoría del aprendizaje significativo. Centro de Educación a Distancia (C. E. A. D.)
- Palmero, Rodríguez, M.L. (2008). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva*. Barcelona, España. Octaedro.
- Prats, J. (1996). Educación por el arte. *Íber*, (8), pp. 5-6
- Prats, J. (2011). *Didáctica de la Geografía y la Historia*. España. GRAÓ
- Pujolàs, P. (2004). *Aprender juntos alumnos diferentes. Los equipos de aprendizaje cooperativo en el aula*. Barcelona, España. Octaedro.

- Quinquer, D. (2004). Métodos para enseñar ciencias sociales: interacción, cooperación y participación. *Íber*, (40), pp. 7-22.
- Ramírez, J.A. (1996). *El mundo antiguo. Historia del arte. Vol. 1.* España. Alianza.
- Rico, J.C, De la Calle, Vaquero, M., García, Fraile, J.A., García, Hernández, M. y Jiménez Curats, M.R. (2008). *Como enseñar el objeto cultural.* Madrid, España. Sílex.
- Rivero, P. y Mur, L. (2015). Aprender ciencias sociales en la web 2.0. *Íber* (80) pp. 30-37
- Sevillano, Garcia, M.L. (2005). *Didáctica en el siglo XXI. Ejes en el aprendizaje y enseñanza de calidad.* España. Mcgraw Hill.
- Socias, Batet. I. (1996). El valor del arte y la renovación de la didáctica en las Ciencias Sociales. *Íber*, (8), p. 8.
- Trilla, J., Cano, E., Carretero, M., Escofet, A., Fairstein, G., Fernández, Fernández, J.A., González, Monteagudo, J., Gros, B., Imbernón, F., Lorenzo, N., Monés, J., Muset, M., Pla, M., Puig, J.M., Rodríguez Illera, J.L., Solà, P., Tort, A., Vila, I. (2001). *El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI.* Graó
- Ullán de la Fuente, A., y Hernández, Belver, M. (1994). *Arte y ciencias sociales (II).* Complutense. Madrid, España.
- Velasco, C. y Bernaus, M. (1999). Los proyectos en el aula de lengua: una herramienta para la motivación. *Aula* (87), [Versión electrónica]
- Zabala, Arnal, C.M., Salinas, J.R. (2017). La Interdisciplinariedad en el aula de Educación Secundaria: una investigación a través de la opinión del profesorado de las áreas de música, Lengua Castellana y literatura, y Ciencias Sociales. *European Scientific Journal* (19). pp. 281- 291.

ANEXOS

Anexo 1. Objetivos marcados por el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

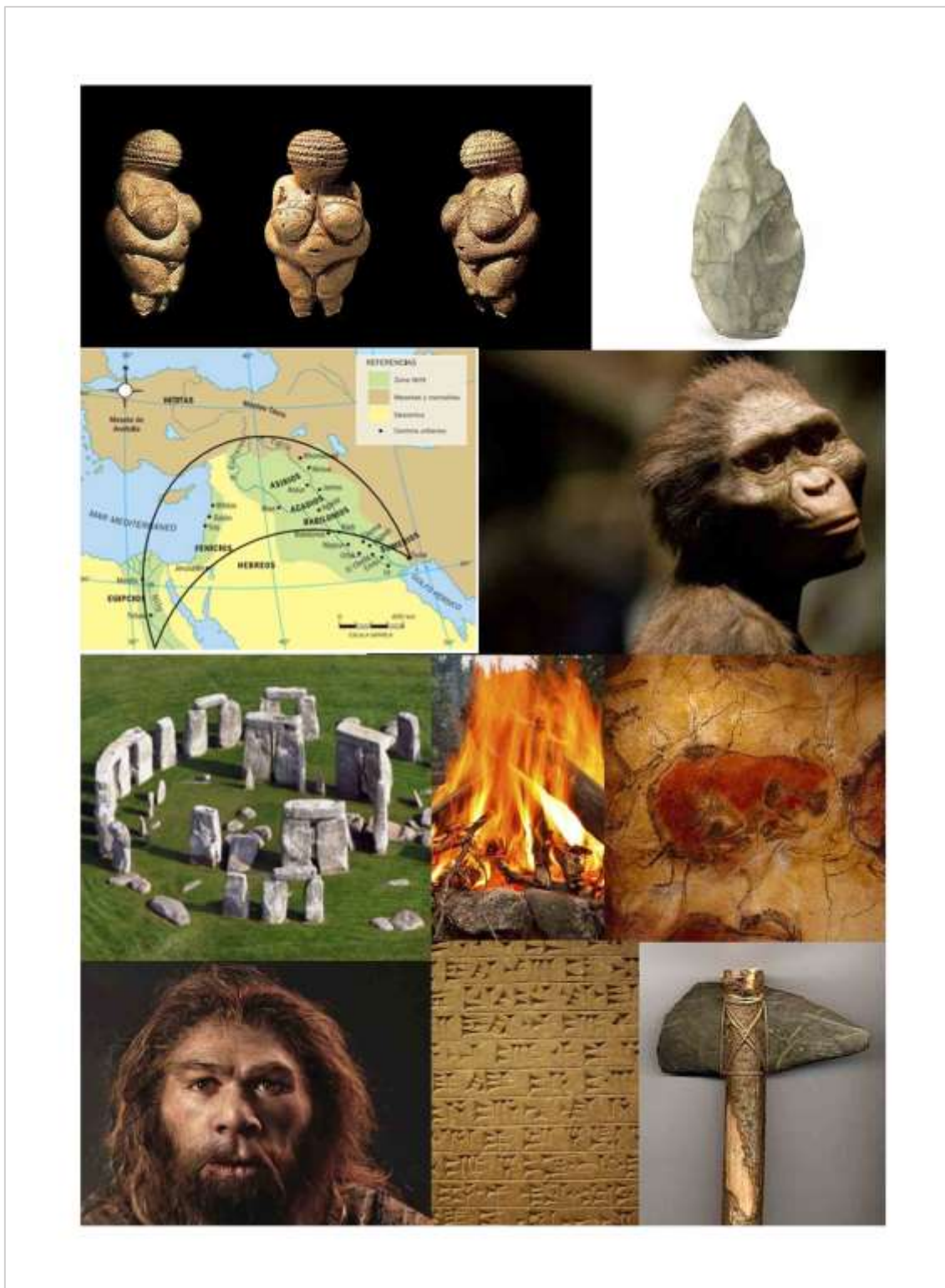
l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Anexo 2. Contenidos de la materia Geografía e Historia del 1º curso de Educación Secundaria Obligatoria del Boletín Oficial de La Rioja.

1º CURSO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA
BLOQUE I. EL MEDIO FÍSICO
Contenidos
<p>La Tierra:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La Tierra en el Sistema Solar - La representación de la Tierra. Latitud y Longitud. - Componentes básicos y formas de relieve: <p>Medio físico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - España, Europa y el mundo: relieve; hidrografía; clima; elementos y diversidad de paisajes; zonas bioclimáticas; medio natural; áreas y problemas medioambientales.
BLOQUE II. LA HISTORIA
Contenidos
<p>La Prehistoria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El concepto de Prehistoria - La evolución de las especies y la hominización. - La periodización de la Prehistoria. - Paleolítico: etapas; características de las formas de vida: los cazadores recolectores. - Neolítico: la revolución agraria y la expansión de las sociedades humanas; sedentarismo; artesanía y comercio; organización social; aparición de los ritos; restos materiales y artísticos: pintura y escultura. <p>La Historia Antigua:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Culturas urbanas. Mesopotamia y Egipto: Sociedad, economía y cultura.

Fuente: Decreto 19/2015, de 12 de junio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se regulan determinados aspectos sobre su organización, así como la evaluación, promoción y titulación del alumnado de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Anexo 3. Material para lluvia de imágenes e ideas de la sesión 1.

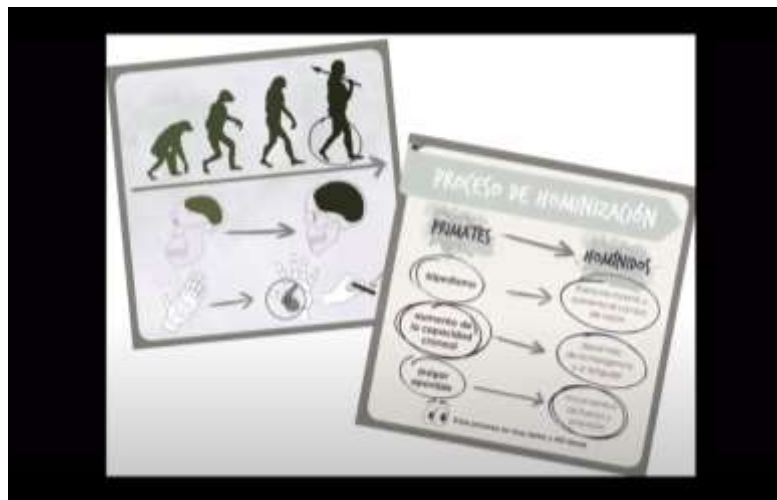


Fuente: elaboración propia a partir de imágenes de Google imágenes.

Anexo 4. Material para la sesión 2. Vídeos “La Prehistoria en 6 minutos”, “Prehistoria. Proceso de hominización” y “Evolución del rostro humano”.



https://www.youtube.com/watch?v=G2tUkEvo_IM



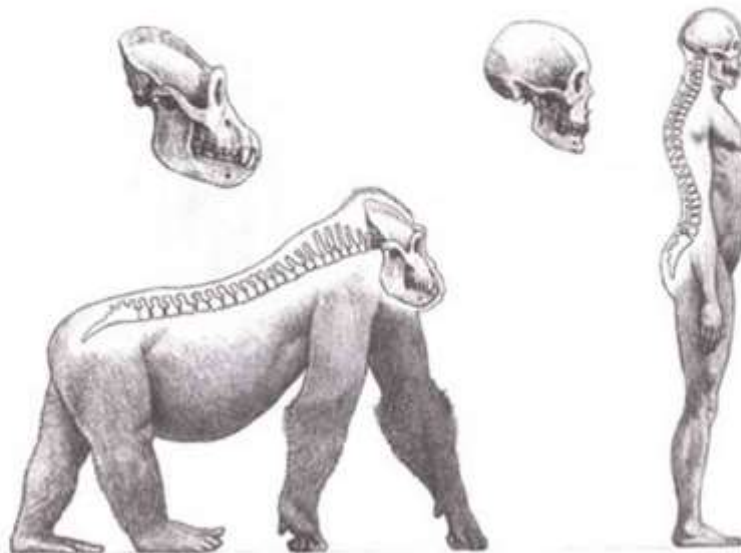
https://www.youtube.com/watch?v=iqs_QDWtuSI



<https://www.youtube.com/watch?v=5KsRCAQI6iI>

Anexo 5. Actividad de la sesión 2 propuesta para realizar en el aula.

LOS RASGOS DE LOS HOMÍNIDOS



Observa la siguiente imagen y explica con tus palabras los rasgos que diferencian a los simios de los homínidos. Además, señala en la imagen los que consideres oportuno.



Fuente: elaboración propia

Anexo 6. Propuesta de actividad de la sesión 3. Visualización de partes de interés de los episodios 1 y 2 de “Érase una vez el hombre” – “Nace la Tierra” y “El Hombre de Neardenthal”.



<https://www.youtube.com/watch?v=3XKe0IRvMEY&t=260s>



<https://www.youtube.com/watch?v=c-6kNKtfQ-w>

Anexo 7. Recursos para la sesión 4: Vídeos “MAN Prehistoria. Talla de un bifaz”, y “Una piedra, un útil más eficaz”.



<https://www.youtube.com/watch?v=b9iTIXqtxU8>



<https://www.youtube.com/watch?v=jIncQ1pCDIc&t=23s>

Anexo 8. Actividad en el aula: tabla comparativa del Paleolítico y el neolítico. Realizada en la sesión 5.

PALEOLÍTICO VS. NEOLÍTICO		
COMPLETA LA COLUMNA DEL NEOLÍTICO ESTABLECIENDO LAS DIFERENCIAS CON EL PALEOLÍTICO		
	PALEOLÍTICO	NEOLÍTICO
FORMA DE VIDA	Nómada	
LUGAR DONDE HABITA	Cuevas, cavernas	
ALIMENTACIÓN	Depredadora (recolección de frutos, pesca, caza)	
MATERIAL TRABAJADO Y TÉCNICA	La piedra tallada (bifaces, puntas de flecha, cuchillos, hachas)	
OTROS DESCUBRIMIENTOS	El fuego	

Fuente: elaboración propia a partir de la plataforma Canva.

Anexo 9. Algunos de los recursos empleados en la sesión 6 a modo de repaso de los contenidos aprendidos hasta el momento. Gamificación.



<https://view.genial.ly/5ee0a859fa7f690d0c8847bf/learning-experience-challenges-juego-unir-palabras-prehistoria>



<https://view.genial.ly/5ee0ac79e97c880d835ef562/learning-experience-challenges-prehistoria>

Fuente: elaboración propia a partir de la plataforma Genially.

Anexo 10. Tabla comparativa del arte en el Paleolítico y el Neolítico.
Actividad empezada en la sesión 6 y propuesta como tarea grupal.

Fuente: elaboración propia a partir de la plataforma *Canva*.

Anexo 11. Simulación del proceso de elaboración y prueba de pigmentos que se realizan en la sesión 7.



MADERAS QUEMADAS

**MOLER HACIENDO PRESIÓN
ORIGINANDO EL PIGMENTO**

**GRADO DE TINCIÓN
DEL PIGMENTO NEGRO
+
AGUA**



PIGMENTO NEGRO + AGUA

TIZA + AGUA

PIGMENTO NEGRO + TÉMPERA + AGUA

Anexo 12. Simulación de la creación del soporte con papel Kraft y periódico realizado en la sesión 8.



**ARRUGAR EL PAPEL
KRAFT**



**- LLEVAR A SU FORMA
ORIGINAL
- PINTAR
- VOLVER A ARRUGAR**



**- LLEVAR A SU FORMA
ORIGINAL
- DEJAR SECAR**



**- CREAR ESFERAS DE PAPEL PERIÓDICO
- PEGAR ENTRE ELLAS
- CREAR VOLÚMENES**



**- PEGAR ENCIMA EL PAPEL KRAFT PINTADO
- USAR GRAPAS Y CINTA ADHESIVA**

Anexo 13. Actividad en el aula: tabla comparativa del Paleolítico y el Neolítico realizada en la sesión 9 por parejas.

PALEOLÍTICO VS. NEOLÍTICO	
RELLENA LA SIGUIENTE TABLA AL ESCUCHAR LOS DIFERENTES CONCEPTOS	
PALEOLÍTICO	NEOLÍTICO

Fuente: elaboración propia a partir de la plataforma Canva.

Anexo 14. Recursos virtuales de la sesión 9. Las cuevas de Lascaux y Altamira.



<https://archeologie.culture.fr/lascaux/es/visita-cueva/salle-taureaux>



<https://www.culturaydeporte.gob.es/mnaltamira/cueva-altamira/recorrido-virtual.html>

Anexo 15. Contenidos del primer bloque de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual del 1º curso de Educación Secundaria Obligatoria del Boletín Oficial de La Rioja.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL
1º CURSO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA
BLOQUE I. EXPRESIÓN PLÁSTICA
Contenidos
<ul style="list-style-type: none">- El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma.- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.- La luz, el claroscuro. Valores expresivos.- El color, colores primarios, secundarios. Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil.- El proceso de creación. Apuntes, bocetos esquemas, etc.- Técnicas gráfico plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.

Fuente: Decreto 19/2015, de 12 de junio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se regulan determinados aspectos sobre su organización, así como la evaluación, promoción y titulación del alumnado de la Comunidad Autónoma de La Rioja

Anexo 16. Rúbrica de evaluación para el taller de Prehistoria.

	Criterios	Insuficiente (0-4)	Correcto (5-7)	Excelente (8-10)	Peso
1	PROCESOS PREVIOS – Soporte CAA, CSC, CSIE, CCEC	La elaboración del soporte es bastante imperfecta y no se respetan las características de elaboración. Se realiza sin motivación y sin responder a las características del mismo. No se demuestra dominio del material empleado.	Los alumnos demuestran comprender las características de elaboración del soporte y se realiza en consonancia con el mismo. Demuestran un manejo correcto de los materiales empleados para realizarlo.	Los alumnos consideran el propósito expresivo del soporte, el cual elaboran con gran habilidad y atendiendo a las características del mismo. Gran dominio de los materiales empleados.	10 %
2	PROCESOS PREVIOS- Pigmentos CAA, CSC, CSIE, CCEC	La elaboración de los pigmentos se realiza sin respeto, creyendo que se está participando en un juego. No se comprende las características funcionales de los mismos por sus escasas pruebas.	El grupo elabora los pigmentos adecuadamente, entendiendo el proceso de realización. Se realizan algunas pruebas para conocer las características funcionales de los mismos.	Los alumnos fabrican los pigmentos magistralmente, entienden el proceso y realizan numerosas pruebas y ensayos para comprender sus características funcionales.	10 %
3	PLANIFICACIÓN y ORGANIZACIÓN CAA, CSC, CSIE, CCEC, CCL.	El grupo no se entiende, no existe respeto entre los compañeros, las decisiones las toman ciertos miembros del grupo sin consenso entre los demás. La organización es nula y eso se ve reflejado en el resultado final.	El equipo se entiende en ciertos aspectos, respetando y escuchando las opiniones del resto de compañeros. Les cuesta llegar a un acuerdo, pero finalmente son capaces de planificar el proyecto debidamente. En reglas generales son medianamente organizados.	El grupo tiene grandes habilidades de entendimiento y planificación para realizar la composición final, se respetan entre ellos y todos aportan elementos interesantes al proyecto. Es un grupo con una gran organización.	10 %
4	CREATIVIDAD y ORIGINALIDAD CAA, CSC, CSIE, CCEC.	La creatividad y originalidad carecen por su ausencia y no se ha aprovechado el espacio para la creación de una composición sugerente.	Se perciben ciertos esfuerzos por aplicar la creatividad en el espacio dada la composición de las representaciones para crear una combinación original.	El proyecto muestra gran creatividad en su composición y organización de las representaciones. Gran dominio del espacio para desarrollar la originalidad.	20 %
5	PROCESO DE CREACIÓN CAA, CSC, CSIE, CCEC.	Los propósitos expresivos de las diferentes representaciones no han sido aplicados, además no emplea las posibilidades del soporte, ni respeta las técnicas y procesos de creación.	Se perciben esfuerzos por realizar fielmente los procesos de creación que pueden verse reflejados en el resultado final, dado que las representaciones se han plasmado correctamente.	Demuestra aplicar los elementos del lenguaje visual de las pinturas prehistóricas a la perfección, empleando los volúmenes, y empatizando con las técnicas y procesos.	10 %
6	EMPLEO DE MATERIALES CAA, CSC, CSIE, CCEC.	Los alumnos no emplean los materiales debidamente y muestran poco respeto hacia los mismos. Mantienen su área de trabajo sucia y desorganizada	Los alumnos utilizan los materiales correctamente y su zona de trabajo ocasionalmente se encuentra desordenada y sucia. Intentan mantener el espacio limpio y organizado.	Los alumnos muestran un gran dominio de los materiales y mantienen su espacio de trabajo limpio y organizado.	10 %
7	PRESENTACIÓN del proyecto CCL, CD, CAA.	Participación negativa de algunos miembros del grupo, escaso empleo del léxico artístico, no hay fluidez en el discurso y utilización de recursos muy elementales.	Se hace un intento por que todos los miembros del grupo participen, correcto empleo de la terminología artística, se aprecia cierta calidad narrativa y utilización de recursos sencillos.	Participación de todo el grupo, uso excelente de la terminología artística, gran fluidez y claridad en la exposición y empleo de recursos atractivos.	15 %
8	COOPERACIÓN CSIE, CSC, CAA.	Escasa participación de ciertos miembros del grupo, roles muy marcados y poca comunicación y entendimiento.	El grupo tiene ciertos problemas de entendimiento, pero una capacidad resolutoria adecuada para participar y aportar sus habilidades al proyecto.	El grupo se entiende a la perfección, participa activamente, los miembros se apoyan entre ellos y todos aportan algo positivo al proyecto	15 %

Anexo 17. Simulación de un bisonte y manos pintadas sobre el soporte.



Anexo 18. Caza del Tesoro de la sesión 13.

CAZA DEL TESORO

Introducción

Vamos a poner fin a la etapa de la Prehistoria, ese período en el que se han desarrollado grandes avances para la Humanidad. Pero... ¿hemos terminado? ¡NO! La Edad de los Metales es el tercer período y última etapa de la Prehistoria y se caracteriza por la aparición del metal. Ahora descubriréis lo que supuso para la Historia.



1 2 3

PREGUNTAS

- ¿Cuáles son las tres etapas en las que se divide la Edad de los Metales?
- ¿A qué se deben las transformaciones que suceden en la sociedad y la economía de la época?
- ¿Cuáles son los nuevos inventos de esta etapa? ¿Qué supusieron?
- ¿Qué nuevos oficios aparecen?
- ¿Qué podríais decir sobre el arte en la Edad de los Metales?
- ¿Sabrías describir qué es lo que señala la flecha de la imagen nº 1?
- ¿Qué representa la imagen nº 2?
- Describe la imagen nº 3.

RECURSOS

Ver a partir del minuto 9:07
<https://www.youtube.com/watch?v=XSAEy2VATLY>

<https://www.historiando.org/edad-de-los-metales/>

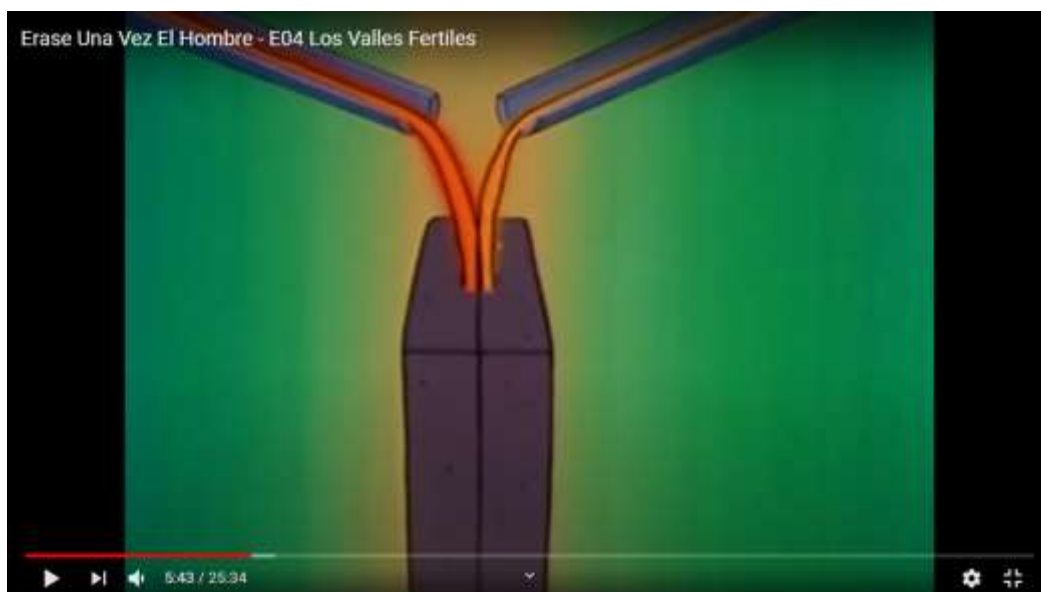
Ver a partir del minuto 1:46
<https://www.youtube.com/watch?v=gwpDtTgZsuY&t=354s>

Consulta otros recursos web

PREGUNTA FINAL

¿Con qué hito se pone fin a la Prehistoria y comienza la Historia?

Anexo 19. Partes del episodio 4 de “Érase una vez el hombre” – “Los Valles fértiles”.



<https://www.youtube.com/watch?v=PzmKbvVyv1k&t=335s>